# 軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

Designed by Jun-Hong Lin

1996年4月號

## SUPER NEW FILES

太空戰士 VII　死後的世界　天旋地轉 2　叢林歷險記
極道梟雄 2　等8篇國外Hot Game介紹

## 超級檔案夾

三國志-風雲再起　七英雄物語 2
三國風雲　秦皇陵　無聲狂嘯
戰魂　魔界之泉 2　奇幻遊俠
等11篇中文新品介紹

## 新GAME熱報

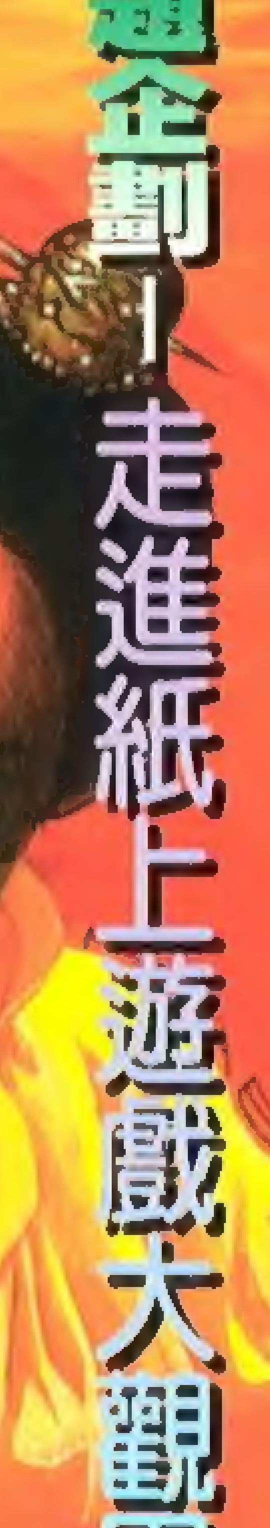
文明帝國 2　春秋爭霸戰 2
新蜀山劍俠

## 遊戲攻略

魔獸爭霸 2　德魯依教徒
新毀滅巫師(下)　惡蟲之島
第11小時　英雄無敵　警察故事 5

## 百戰天龍

三國志英傑傳　劉備等級提昇法
毀滅公爵　試玩版密技
大富翁 3　錢錢滿天飛
銀河飛將IV　滅敵法
鬼馬小英雄　賺錢大法
魔獸爭霸II　無敵密碼




## 遊戲獵人

96年美國職籃大賽　歐洲先進戰鬥機
黎明之砧　魯師父之謎　狩魔獵人 2
運籌天下　緋王傳II　大富翁 3
等11篇精彩評析

## 98精品店

鬥神都市 2　RALL 3
牌牌遊戲　闇之稜線　童言遊娘

## DOS／V 八百屋

魔法王國　未來訪問者
未來之警

SOFT-WORLD MAGAZINE

# 自然的綠色生活空間

# 亞洲綠色電腦

省電．低污染．低噪音．低輻射．可回收

● 採102鍵中英文兩用鍵盤(倉頡、注音、大易)，含12功能鍵

● 符合人體工學，品質好、觸感佳、故障率低
● 附有手靠板，可支靠双手

● 附有防塵蓋，打開後可放置資料、書籍

## F575V · F590V · F5100V

亞洲電腦

研展製造：

亞資科技股份有限公司

● 高雄總公司：高市前鎮區擴建路1-16號14F
(07)815-0788　FAX/(07)815-0907

● 台北分公司(02)961-5890

● 台中分公司(04)311-1743

亞資電腦世界全省經銷商技術網

# 編輯室報告

主編云：

「　清明時節假紛紛，

　　衆位編輯欲斷魂，藉問雜誌何時出，總編遙指四月中」。信手拈來，戲改前人應節詩句，一表本月編輯同仁之共同心聲。連續假期，對於雜誌編輯而言，是可遇而不可求的，而可愛又可恨的連假，通常也是雜誌延誤出刊的頭號殺手。因此每當遇有連假的月份，編輯們複雜又矛盾的心情（放了對不起讀者，不放又按捺不住蠢蠢欲動的玩心），總是會反應在工作的表現上。此時言帶怨氣的聲音，即眞流暢且自然地從編輯口中撂出，「什麼遊戲嘛！眞是 @%$#& …」、「喂！那鍋×××作者再不交稿就 *#$%@…」之類的話語，自是不絕於耳。

史克威爾公司（ Square Soft ）－在日本發行過太空戰士系列、聖劍傳說系列…等著名 RPG 的超任軟體製作公司。該公司表示將於 SONY 所開發的 Paly Station 上，發表一直倍受玩家矚目的太空戰士Ⅶ，雖然距離預定發行日還有那麼一點點兒時間（ 96 年 12月），不過以目前該公司所公開的開發中資料來看，七代中完全以 3D 影像處理的人物造型、戰鬥畫面，呈現出炫目的立體感及華麗的風格。而發行公司 SONY 表示，太空戰士Ⅶ除了推出 PS 版之外，可能將於 97 年 3 月發行 J-Win 95 版。本期 Super New Files特別爲讀者蒐集其初步公開的畫面與資料，喜歡 RPG 的玩家一定得仔細地瞧瞧！

此外，一直爲玩家津津樂道的策略遊戲經典－文明帝國（ CIVILIZATION ），不僅在發行的當時大受歡迎，就連多年後的今天（遊戲於 1990 年發行），還是有許多評論者喜歡拿文明的設定與其他同類遊戲比較，因此文明帝國 2於何時現身（一度傳說爲CIVILIZATION 2000），自然是玩家們極度關心的話題。就在一個月黑風不太高的夜晚（因爲忘了確實的日期囉！），編者例行公事的進入遊戲討論區閱讀信件時，發現不少網友正熱烈地討論有關文明 2 的種種遊戲問題與心得。而「文明 2眞的出了耶！」、「文明 2好玩嗎？」、「我要寫文明 2的心得攻略」…之類的討論，才在往後的幾天成爲編者與作家之間的話題。本期新 GAME 熱報在作家熱情的支援下（熱情地騙稿費？！），好不容易生出了四頁的介紹報導，策略迷們記得看看 Sid Meier 醞釀了六年之久的文明帝國 2倒底長進了多少？不過相信在雜誌付印之時，文明帝國 2已經大刺刺擺在架上，等候您的大駕光臨囉！屆時一手雜誌，一手滑鼠，兩眼文明，應該會相當美滿諾？！（快…快寫完這篇，就可以玩啦！）

上期的編輯室報告在同儕之間，有著兩極化的評價，太混與不錯的論點皆而有之。站在媒體的立場，傳達快速、正確的資訊或趨勢給予讀者，是責任也是義務。但編者以爲，偶爾來點兒輕鬆、小品的編輯酸甜苦辣記，也是一件相當快樂的事。不曉得各位讀者老爺們認爲如何？

●編輯室報告●編輯室報告●編輯室報告●編輯室報告●編輯室報告●編輯室報告●編輯室報告●編輯室報告●編輯室報告●


## 演人員

發行人兼社長／王俊博
總編輯／李初陽
主編／鍾文慶
企劃編輯／李永治
文字編輯／韓希如、葛文怡
編輯助理／范家珍
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑瑛
光碟主編／李俊賢
程式總監／石志清
打字排版／伍美菁

特約編輯／許德全、莊振宇
特約作家／
徐國振、朱學恒、廖奇建、劉昭毅、
駱婷婷、何　布、羅元聰、黃俊銘、
葉明璋、黃振倫、黃文龍、侯育宏、
王歸文、劉建台、陳志明、葉宗明、
俞伯翰、黃啓禎、林旭中、賴福鑫、
劉稼禹、傅冠彰、卜起經、劉建良、
徐維成、鍾凱文、張世松、陳俊弘

廣告企劃／曾玉琴、陳禮英
廣告專線：（ 07 ）815-1063
傳眞：（ 07 ）815-1064

發行所／軟體世界雜誌社
電　話：(07)8150988 轉 223 、224
傳　眞：(07)815-1064
地　址：高雄市前鎭區擴建路 1-16 號 13F
E-mail ： swm@ksts.seed.net.tw
URL ： http://www.soft-world.com
投稿信箱／高雄郵政 18-69 號信箱
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／ 40423740
訂戶服務專線／（ 07 ）815-0988 轉 263

封面提供／歡樂盒有限公司
版面設計／林俊宏

法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市前鎭區擴建路 1-16 號 13F
TEL ：（ 07 ）815-0988 轉 250 、251
FAX ：（ 07 ）815-1015
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號 1F
TEL ：（ 02 ）788-9188
中區業務／台中市忠明路 464 巷 5 號 1 樓
TEL ：（ 04 ）2020870
FAX ：（ 04 ）2060610
香港業務／香港九龍深水埗海壇街 163 號
銀海大廈 1F B.C 室
FAX ： 002-852-7280999
TEL ： 002-852-7292781
星馬業務／ 8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL ： 60-3-333-0730
FAX ： 60-3-333-0731
澳門總代理／電腦時代（澳門）公司
Computing age(Macau)co.,
澳門幸運閣商場地下 AE 舖
Tel/FAX ： 528494
24hrs BBS ： 528476

# 【4月號】April, 1996


- 中華郵政南臺字第525號執照登記爲雜誌交寄。
- 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
- 中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。

April, 1996 Episode 4

# MegaDisc 2 Theme

## ● 使用說明 ●

本光碟爲方便讀者操作，所有的遊戲試玩、展示版皆可利用滑鼠在圖形介面上載入硬碟，完全不必煩勞玩家自行動手安裝，在記憶體許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行，其方法爲切入光碟根目錄（ 如 D:\> ），鍵入 SWM 來進入圖形介面，並依照以下的說明選取各項功能：

● 在CG圖書館、草藥農場、Patch專櫃中，以滑鼠左鍵單擊左方圖示即可秀圖或載入硬碟。

● 在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。

● 進入試玩、展示區後，以滑鼠左鍵單擊左圖、所列的反應區，即可進入安裝、執行、看說明檔等相關功能，按滑鼠右鍵或Esc即可取消。直接單擊遊戲圖片也可以進行安裝。

安裝：安裝試玩或展示版到硬碟中。

說明鍵上查看說明檔。

執行：直接由介面中執行。

下一頁：切到下一頁的內容。

回主選單：回到選各區的主畫面中。

上一頁：切到上一頁的內容。

☆①若載入程式後，畫面無法正常顯示，請執行光碟根目錄下的univbe.exe驅動VESA模式。
②在介面中執行遊戲前，請先驅動EMM386或QEMM 等記憶體管理程式，若因記憶體不足而跳回，離開介面在DOS下執行便可正常。
③若無法在介面中設定音效卡，可改在DOS底下設定，目前的預設值爲聲霸卡(220,7,1)。
④若圖形介面無法正常運作，可改以SSWM.EXE來執行簡易版文字介面。

■ 硬體需求
386DX-33以上
4MB RAM
還有……光碟機！

## 85期 廣告索引

# 讀者票選 TOP 20 Best 5

●統計日期：2月29日～3月28日　●廢票：83　●其他：241
●總得票數：2942 票　●資料來源：軟體世界雜誌 84 期選票

## RANK 1　上期排名 1 —

□大宇
□RPG

### 仙劍奇俠傳

同級生妹妹，小生這廂有禮了！上回因寶座失守，一時怒氣沖頭失了理性，對妳出手過重，小生在這兒先給您賠罪。妳對我傾慕已久、情根深種，小生我是很悅啦！不過…．家裡已經有三位難搞的…現在還要再進一房…是蠻難交待過去的啦！不如妳就暫時當小生的秘密情人，待我終極必殺御妻大法完成之時，我們倆再一起去妳老家－北海道洗露天溫泉去！

810

## RANK 2　上期排名 2 —

□歡樂盒
□文字冒險

### 同級生 2

哼哼!!那鍋仙劍小兒腦袋果然夠竹本，老娘我只擠幾滴眼淚而已，就馬上露出本〝色〞，獻起殷勤來啦！秘密情人？還洗溫泉?!愛洗溫泉是吧？看我硫磺換硫酸，溫水換滾水，保證讓他脫皮外帶掉毛。到時候英明挺拔、雄壯威武的仙劍奇俠成了袒頭露身、羞於見人的無毛劍、癩皮俠，哼哼哼！這曾經二度失手的寶座之位，還不重回我溫暖、誘人的懷抱?!

627

## RANK 3　上期排名 5 ↑

□第三波
□戰略

### 終極動員令

哇哈哈哈!!M 族導彈部隊的火力支援，果然夠勁兒！前頭卡位的那鍋賤龍和英傑老頭兒，被我軍猛烈的砲火一嚇，躲到後頭吃砲灰去啦！接著下來的標的物－鮮劍與不同級生，只要我軍如此…這般…的部署一番，想必也是砲灰底下的犧牲者。不過新來的那鍋滿眼是＄的大胖翁和呼嚕嚕啦的妖獸，在後方窮追猛打，倒是個蠻棘手的 GUY。還好上帝罩我，沒事!!

161

## RANK 4　上期排名 7 ↑

□大宇
□益智

### 大富翁 3

$$$，$$$$…，大家好！偶數大富翁的孫子，大富翁三世啦！。錢面的 $$$ 哪，數偶的腳步聲啦！因為走路哇，都會給他掉錢哪！所以聲音注然數 $$$。聽說坐裡有什麼盟素寶座啊，坐起來渾舒服，想花點錢買來坐坐看啦？！那鍋龍的傳倫和英傑老頭兒，現在就口袋麥克麥克地到後面享福去啦！前面那三鍋看起來也數渾愛錢哪，所以有錢好辦樹，說的還真數對ㄋㄟ。

148

## RANK 5　上期排名 8 ↑

□松崗
□戰略

### 魔獸爭霸 II

CHUBAMI! %#@&.… Ogre：Yes，My Lord!! I am Human。我們是人獸爭霸二人組，YA！雖然我們兄弟一天到晚都在幹架，不過只要一有事的話，那槍口當然是一致對外囉！拿這回來說好了，獸人大哥出動了一整窩打不死的死亡騎士部隊，加上人類小弟我一大票的精靈弓箭手，就攻下了這個號稱守關的位置。雖然說盟主寶座坐不坐沒關係，但生性好爭的我們，當然也給他意思意思〝爭〞一下嘛！

118

## 本月新秀

96年 NBA 美國職籃大賽為一套運動模擬遊戲，承前作 NBA Live 95'，96年版的遊戲作了許多改進，不管是虛擬球場的技術、戰術運用的功能、球員豐富的動作，都可看出 EA 在運動遊戲上用心的程度。本期因新入榜即衝進 TOP 20 的 18 名位置，故選為本月新秀。

【96 年美國職籃大賽】

## 本月焦點

Origin 耗資製作的年度大戲，銀河飛將系列於農曆年前推出了第四代，四代不僅在拍攝技術、畫面細緻度方面有長足的進步，劇情方面也更加精彩、緊湊。以其進榜的速度、躍昇的幅度看來，不難發現「飛將家族」在選票上的支持，對榜上其他遊戲的排名頗具殺傷力，本期躍昇幅度達 9 名之多，故特選為本月焦點。

【銀河飛將 IV】

# TOP 20 Best 5

大致分析本期票選結果，BEST 5排名之爭，戰況激烈。一度欲結盟共占盟主寶座而告分裂的炎龍2與英傑傳，在大富翁3和魔獸爭霸Ⅱ這二個來勢洶洶、實力堅強的續集作品強力搶攻下，終於不支倒地，被逐出BEST 5共和國，分占TOP 20領軍與副領軍之位。而一直有種族之爭的仙劍與同級生2，雖名次排行不變，但兩者票數差距有越來越大的傾向，同級生2後援會的衆讀者們若不再加把勁兒，這榜眼之位可就岌岌可危囉！再說這終極動員令果然不失其軍人本色，在任務片的火力支援下，全力挺進，殺入第三名，告別二個月以來的BEST 5把關之位。不過話雖如此，在大富翁3和魔獸Ⅱ這二位強敵的環視之下，終極動員令這第三名之位，想必也坐不安穩囉！

而TOP 20部份，大都是老面孔，除天翔記（+10）、新毀滅巫師（+4）、驚爆實感賽車（-9）與緋王傳Ⅱ（-1），二進二出之外，其餘各家皆是風吹易位。NBA 95 在其新進師弟 NBA 96 的威勢助張之下，本期小進一名，師兄弟二人若能聯手同心，灌籃扣關，則指日可待。而 Origin 的戰將一銀河飛將Ⅳ，在飛將迷的強力支持下，果然不負衆望地由上期的 18 名飛入第9名，以其飛行速度看來，飛入BEST 5可說有如反掌折枝。至於本期由 Buffer 晉升的遊戲雖只二名，但其昇幅也頗爲可觀，其中天翔記雖然擁有最大昇幅，但在編輯部的考量之下，並未冠以本月焦點之殊榮。而榮獲上期最佳遠去獎的中華職棒 2 繼上期遠飛之後（-11），本期再降一名。

至於 Buffer 方面，由著名漫畫改編的三支眼變成、LUCAS 的絕地大反攻 2 與緋王傳Ⅱ同掛 Buffer 領軍之外，模擬城市 2000 全力反彈，由 Buffer 車尾上浮5名。而其餘各席除馬場大亨新進之外，均是慘跌連連，其中由以特勤機甲隊Ⅱ表現特殊，跌幅達 10 名之多，榮登本期最佳遠去獎榜首之位。

台海緊張情勢已趨和緩，選情激烈的總統大選也告落幕，而本刊之票選情勢則每期皆有新氣象、新景觀。想知道那個遊戲最受歡迎、那個又最受期待嗎？除了投下您的一票外，也別忘了留意本刊的選票排行喔！

## 票選活動

| | |
|---|---|
| 台中市❀石志滿 | 台中縣❀劉彥良 |
| 高雄市❀沈宗翰 | 高雄縣❀陳孟憚 |
| 桃園市❀何志偉 | 桃園縣❀呂學育 |
| 台北市❀曾彥勳 | 台北縣❀林忠泯 |
| 彰化縣❀游舜傑 | 彰化縣❀許金格 |
| 南投市❀孫國安 | 南投縣❀洪銘隆 |
| 屏東縣❀郭弘憲 | 屏東縣❀林志鴻 |
| 基隆市❀廖洸烜 | 基隆市❀陳光銘 |
| 嘉義市❀許家豪 | 新竹縣❀羅世琸 |
| 台南市❀謝宗閔 | 台東縣❀李齊曜 |

### 中獎名單

●以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

| 名次 | 遊戲 | 公司 | 類型 | 上期 | 票數 |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 炎龍騎士團 2 | □漢堂 | □戰略 RPG | 3 ↓ | 114 |
| 7 | 三國志英傑傳 | □第三波 | □戰略 RPG | 4 ↓ | 74 |
| 8 | 三國志Ⅳ | □第三波 | □策略 | 6 ↓ | 67 |
| 9 | 銀河飛將Ⅳ | □憶弘國際 | □模擬 | 18 ↑ | 40 |
| 10 | 銀河英雄傳說 IV | □微波 | □戰略 | 11 ↑ | 39 |
| 11 | NBA Live 95 美國職籃大賽 | □憶弘國際 | □運動 | 12 ↓ | 36 |
| 12 | 十字軍 | □軟體世界 | □動作解謎 | 9 ↓ | 35 |
| 13 | 信長之野望一天翔記 | □第三波 | □策略 | 24 ↑ | 30 |
| 14 | 銀河飛龍 | □第三波 | □冒險 | 14 — | 29 |
| 15 | 美少女夢工場 2 | □精訊 | □模擬養成 | 13 ↓ | 27 |
| 15 | 格鬥悍將 | □熊貓 | □動作 | 9 ↓ | 27 |
| 17 | 新毀滅巫師 | □皇統 | □動作 | 21 ↑ | 26 |
| 18 | NBA Live 96 美國職籃大賽 | □憶弘國際 | □運動 | 18 — | 25 |
| 19 | 中華職棒Ⅱ | □軟體世界 | □運動 | 18 ↓ | 22 |
| 20 | 劍芒羅曼史 | □天堂鳥 | □戰略RPG | 15 ↓ | 19 |

## The Buffer 21～30

| 名次 | 遊戲 | 公司 | 票數 | 上期 |
|---|---|---|---|---|
| 21 | 三只眼變成～ | □松崗 | 17 | 21 — |
| 21 | 絕地大反攻Ⅱ | □松崗 | 17 | 21 — |
| 21 | 緋王傳Ⅱ | □大宇 | 17 | 20 ↓ |
| 24 | 模擬城市 2000 | □電腦休閒世界 | 15 | 20 ↑ |
| 25 | 驚爆實感賽車 | □第三波 | 15 | 29 ↑ |
| 26 | 燃燒的野球 V | □軟體世界 | 14 | 16 ↓ |
| 27 | 特勤機甲隊Ⅱ | □華義國際 | 13 | 22 ↓ |
| 27 | 黑暗天使 | □微波 | 13 | 17 ↓ |
| 29 | 英雄無敵 | □軟體世界 | 12 | 24 ↓ |
| 30 | 馬場大亨 | □軟體世界 | 11 | 24 ↓ |

# 新片動向

提供國內

## 四月份

1日 ●動畫 AVG(暫定)【天堂鳥】
類型：冒險 售價：未定

15日 ●IF 3 【天堂鳥】
類型：冒險 售價：未定

17日 ●機甲雄風 CD 版 【微波】
類型：戰略 售價：未定

上旬 ●三字經 CD 版 (WIN) 【第三波】
類型：益智 售價：880

●英雄聖戰 【美夢成真】
類型：戰略角色扮演 售價：未定

●Fast Attack CD 版 (WIN) 【第三波】
類型：動作 售價：1250

●環遊世界學語言 CD 版 【富峰群】
類型：教育 售價：未定

●頑皮鬼闖天關 【富爾特】
類型：動作 售價：290

中旬 ●PSY 幽記 CD 版 【華義國際】
類型：角色扮演 售價：700

●L-MAN 蜥蜴超人 【大宇】
類型：動作 售價：未定

●春秋爭霸傳 II 【大宇】
類型：策略 售價：未定

●富貴列車－亞摩斯紀事 CD 版 【富峰群】
類型：冒險 售價：未定

●末日戰神 CD 版 【歡樂盒】
類型：動作戰略 售價：未定

●赤日 CD 版 【世紀縱橫】
類型：即時策略 售價：800

●赤日 磁片版 【世紀縱橫】
類型：即時策略 售價：600

●西楚霸王 CD 版 【熊貓】
類型：角色扮演 售價：720

●世紀金冠軍 II CD 版 【第三波】
類型：運動 售價：1200

●狗狗小站 CD 版 (WIN95) 【第三波】
類型：策略 售價：600

●禮物 CD 版 【華義國際】
類型：冒險 售價：未定

●凶兆 CD 版 【英特衛】
類型：冒險 售價：未定

下旬 ●星戰 3000AD CD 版 【英特衛】
類型：射擊 售價：未定

●星艦迷航記－第九星站 CD 版 【博德曼】
類型：冒險 售價：900

●文明帝國 2000 CD 版 (WIN95) 【第三波】
類型：策略 售價：1200

●神劍傳說 II CD/磁片版 【歡樂盒】
類型：角色扮演 售價：未定

●可愛的動物 CD 版 (WIN) 【第三波】
類型：益智 售價：880

未定 ●黎明之砧 CD 中文版 【軟體世界】
類型：角色扮演 售價：未定

●皇帝 【全崴】
類型：策略 售價：未定

●96 NCAA 美國超級籃球 【英特衛】
類型：運動 售價：未定

●俠客遊中文版 【第三波】
類型：角色扮演 售價：720

●黑暗十字軍 CD 版 【第三波】
類型：冒險 售價：900

●Death Keep CD 版 (WIN) 【第三波】
類型：冒險 售價：900

●Renegade II CD 版【第三波】
類型：動作 售價：980

●Urban Runner CD 版 (WIN) 【第三波】
類型：冒險 售價：未定

●Azrael's Tear CD 版 【第三波】
類型：冒險 售價：未定

●魔幻元帥 CD 版 【第三波】
類型：戰略 售價：980

●機甲神兵 II CD 版 (WIN) 【第三波】
類型：動作 售價：1350

●極速殺手 CD 版 (WIN95/DOS) 【英特衛】
類型：賽車 售價：未定

●天使任務 【鷹揚】
類型：角色扮演 售價：600

## 五月份

6日 ●新娘養成(暫定)【天堂鳥】
類型：冒險 售價：未定

●七英雄物語 II CD 版 【天堂鳥】
類型：策略角色扮演 售價：未定

20日 ●東京(暫定) 【天堂鳥】
類型：冒險 售價：未定

上旬 ●終極機甲戰士 CD/磁片版 【鷹揚】
類型：動作 售價：未定

中旬 ●沈默的艦隊 CD 版 【華義國際】
類型：戰略 售價：未定

●熊貓大進擊 CD/磁片版 【熊貓】
類型：智育 售價：未定

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

# 最新情報

| 時間 | 內容 |
|---|---|
| 下旬 | ●異次元之旅　【歡樂盒】<br>類型：動作角色扮演 售價：未定 |
| | ●聖光島　【世紀縱橫】<br>類型：角色扮演　售價：未定 |
| 未定 | ●D CD 版　【英特衛】<br>類型：冒險　售價：未定 |
| | ●爆笑水滸傳 CD/ 磁片版　【漢堂】<br>類型：智育　售價：未定 |
| | ●百慕達 CD 版 (WIN)　【博德曼】<br>類型：冒險　售價：未定 |
| | ●上帝　【鷹揚】<br>類型：策略　售價：未定 |
| | ● 3D 終極戰士　【宇峻】<br>類型：動作　售價：未定 |
| | ●認識 WIN96　【第三波】<br>類型：教學　售價： 600 |
| | ●奇幻遊俠　【歡樂盒】<br>類型：策略角色扮演售價：未定 |
| | ●屠龍戰記　【歡樂盒】<br>類型：策略角色扮演售價：未定 |

## 六月份

| 時間 | 內容 |
|---|---|
| 中旬 | ●傀儡英雄 CD 版　【微波】<br>類型：角色扮演　售價：未定 |
| | ●三國風雲 CD/ 磁片版　【世紀縱橫】<br>類型：即時戰略　售價：未定 |
| 下旬 | ●鋼鐵魔女　【大宇】<br>類型：科幻策略　售價：未定 |
| | ●金鋼大冒險 CD 版　【歡樂盒】<br>類型：動作　售價：未定 |
| 未定 | ●模擬師父 CD/ 磁片版　【漢堂】<br>類型：策略　售價：未定 |

## 七月份

| 時間 | 內容 |
|---|---|
| 中旬 | ●傳說紀元 CD 版　【微波】<br>類型：角色扮演　售價：未定 |

## 八月份

| 時間 | 內容 |
|---|---|
| 未定 | ●傳說紀元磁片版　【微波】<br>類型：角色扮演　售價：未定 |

# 軟體世界雜誌　4·15－5·14

| 日期 | 內容 |
|---|---|
| 4·15 | ●軟體世界雜誌出刊　IF 3 |
| 16 | |
| 17 | 機甲雄風 CD 版 |
| 18 | |
| 19 | |
| 20 | |
| 21 | |
| 22 | |
| 23 | |
| 24 | |
| 25 | |
| 26 | |
| 27 | |
| 28 | |
| 29 | |
| 30 | |
| 5·1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | 新娘養成（暫定）　七英雄物語Ⅱ CD 版 |
| 7 | |
| 8 | |
| 9 | |
| 10 | |
| 11 | |
| 12 | |
| 13 | |
| 14 | |

# SCHEDULE

## 4月　預定

### 中旬

● PSY 幽記 CD 版● L-MAN 蜥蜴超人●春秋爭霸傳Ⅱ●富貴列車－亞摩斯紀事 CD 版●末日戰神 CD 版●赤日 CD/ 磁片版●西楚霸王 CD 版●世紀金冠軍Ⅱ CD 版●狗狗小站 CD 版 (WIN95) ●禮物 CD 版●凶兆 CD 版

### 下旬

●星戰 3000AD CD 版●星艦迷航記－第九星站 CD 版●文明帝國 2000 CD 版 (WIN95)●神劍傳說Ⅱ CD/ 磁片版●可愛的動物 CD 版 (WIN)

### 未定

●黎明之砧 CD 中文版●皇帝● 96 NCAA 美國超級籃球●俠客遊中文版●黑暗十字軍 CD 版● Death Keep CD 版 (WIN) ● Renegade Ⅱ CD 版● Urban Runner CD 版 (WIN)● Azrael's Tear CD 版●魔幻元帥 CD 版●機甲神兵Ⅱ CD 版 (WIN) ●極速殺手 CD 版 (WIN95/DOS) ●天使任務

## 5月　預定

### 上旬

●終極機甲戰士 CD/ 磁片版

### 中旬

●沈默的艦隊 CD 版●熊貓大進擊 CD/ 磁片版

### 下旬

●異次元之旅●聖光島

### 未定

● D CD 版●爆笑水滸傳 CD/ 磁片版●百慕達 CD 版 (WIN)●上帝● 3D 終極戰士●認識 WIN96 ●奇幻遊俠●屠龍戰記

# 太空戰士七
# FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

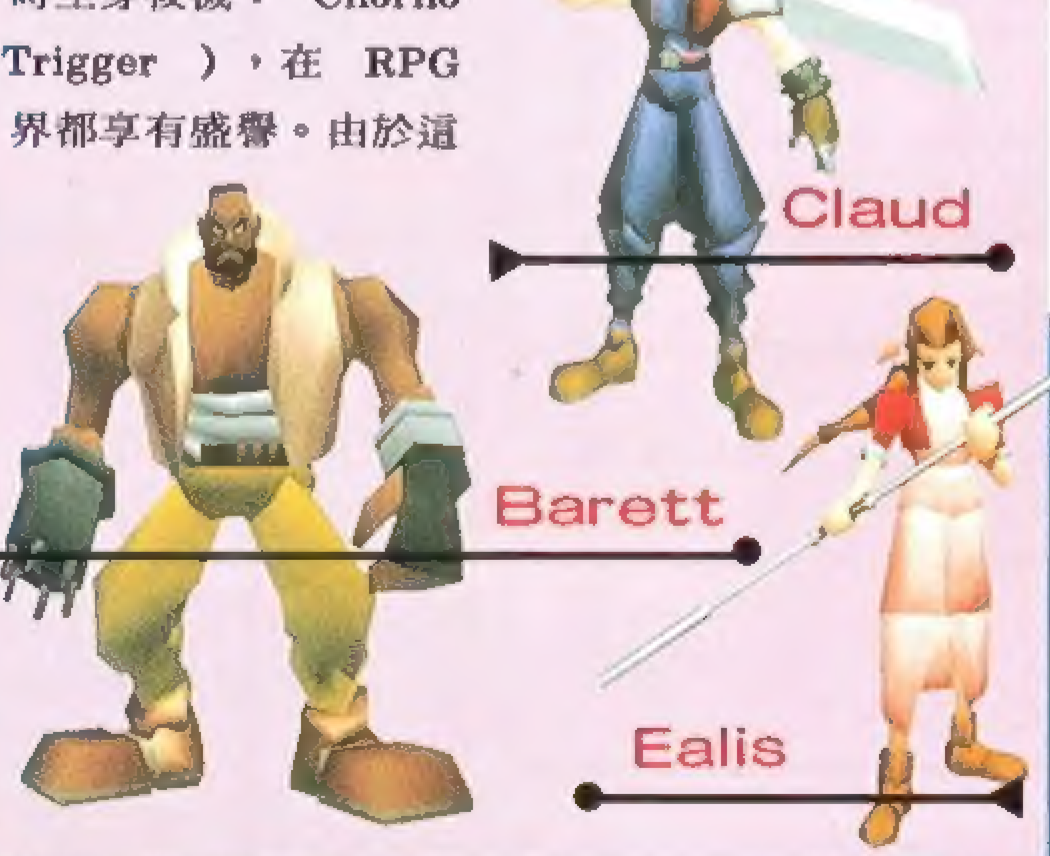
| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| RPG | 光碟版 | WIN 95 | 機種：Pentium133 以上<br>記憶體：16MB |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | 顯示：SV |
| SonyIn teractive | 未定 | 97 年三月 | 音效：WIN95 相容<br>操作：M/K |

Square Soft 宣佈，將依其在 Play Station 上的銷售情形，決定是否在 Win 95 上推出太空戰士七代。

## 電腦界的新軍……Square Soft

Square Soft 是日本 RPG 的傳奇公司，相信超任玩家對其應該不陌生吧！該公司所發行的一些遊戲，如太空戰士系列（Final Fantasy）、聖劍傳說系列（Secreat of Mana）以及Romanc-ing Saga系列，和最近的超時空之鑰（港譯：時空穿梭機：Chorno Trigger），在 RPG 界都享有盛譽。由於這些 RPG 遊戲的故事都相當精彩，再配合創新的遊戲介面，如太空戰士的氣量表介面，聖劍傳說的即時戰鬥介面，以及超時空之鑰的半即時介面跟多線多結局的介面，都讓遊戲的耐玩度大大提高。

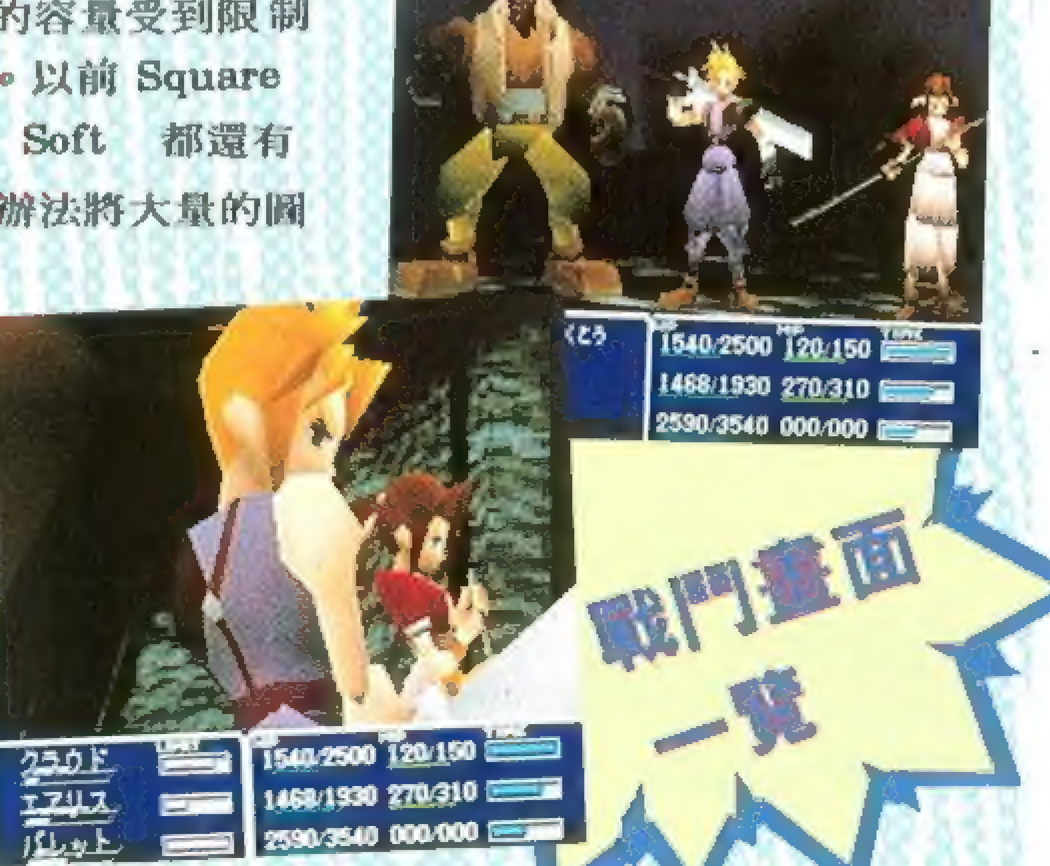
遊戲中之主角




## 轉變的原因

Square Soft 一向是忠心於任天堂的軟體製造商，但是什麼原因使其放棄任天堂，而投效 Sony 呢？更何況任天堂的新主機 Ultra 64 就將在年底推出。事實上，據 Square Soft 本身表示，由於任天堂一向不肯放棄所謂的卡帶介面，而且又不肯發展附屬光碟機，所以令遊戲本身的容量受到限制。以前 Square Soft 都還有辦法將大量的圖型、文字壓到一片卡帶內，但是由於遊戲所需的容量越來越大，為製造更好的遊戲，就非得大容量不可。

一般的任天堂卡帶只能存到約 4Megabyte的容量，想想看現在的電腦遊戲光主程式都不止 4MB 了。不過筆者一向很配服 Square Soft 能將像太空戰士那樣的大遊戲塞進 4MB 的容量中，真是不可思議。




戰鬥畫面一覽

# Playstation VS 任天堂

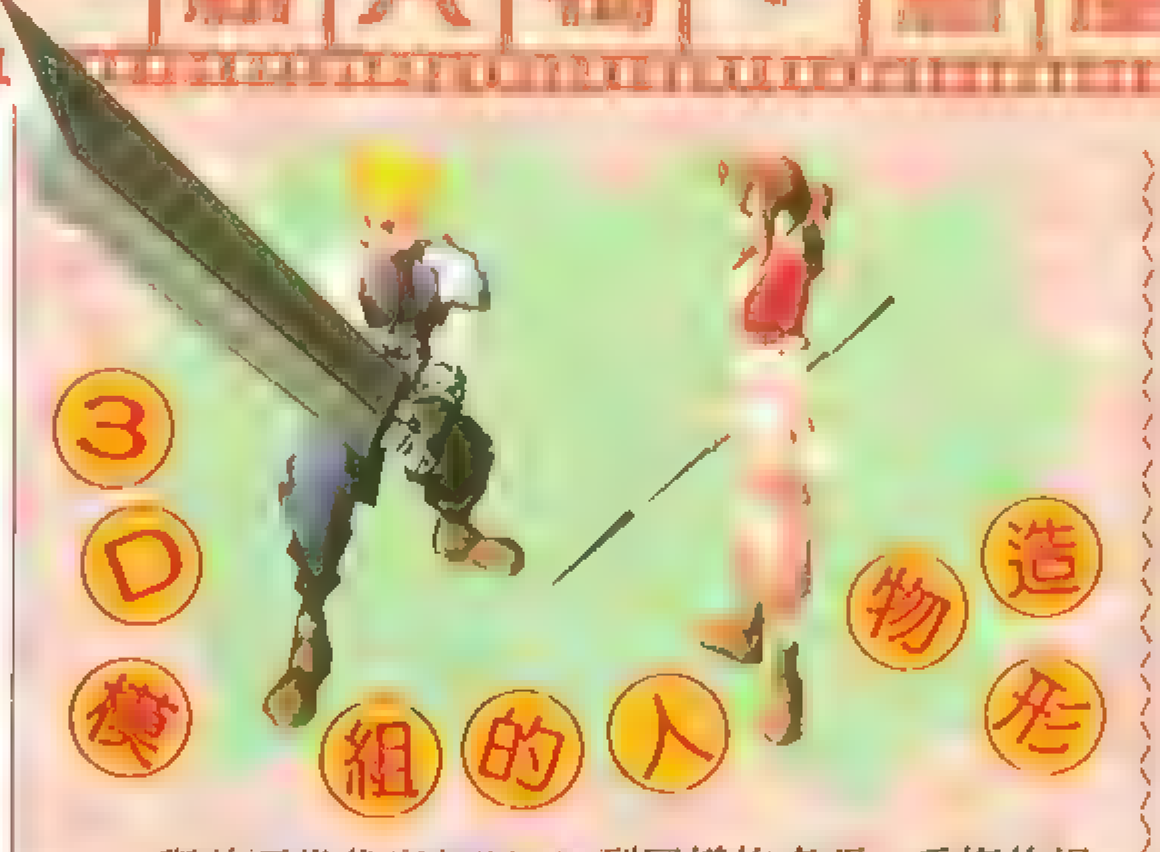
現在 Playstation 的裝機率約 300 萬臺， Square 表示，在加入 Play Station 的陣營中，可以將裝機率再提高約 7～8 成。反之，在失去 Square 的任天堂，其 Ultra 64 的裝機率可能會大大的降低。聽起來很狂妄是嗎？其實時這是眞的，大部份的玩家之所以期待 Ultra 64，就是因爲聽聞太空戰士七要出在 Ultra 64 上，如今宣佈將要出在 Play Station 上，就使 Ultra 64 失去魅力了。反之，卻令 Play Station 大大走紅。

Square 本身早已有進軍電腦遊戲市場的意願，如今加入 Sony 的陣容，更能將這個目標實現，

主角遭敵人火燄術攻擊

因爲據 Sony 表示，他們的政策是將所有的 Play Station 的遊戲都移殖到電腦上。再加上自從 Windows 95 推出後，日本人對其爲之瘋狂，筆者最近買了許多 Login 雜誌，就發現幾乎所有的遊戲都發展到 Win 95 平臺上。看來，想買日本 9801 電腦的玩家，可能要再多考慮了。

# 新人物、新畫面、新感覺




與前面幾代毫無關連，太空戰士七將出現新的英雄人物，然後以 3 個一組的方式進行遊戲。不像以前一樣，七代的場景將完全是以 3D 模組繪成，也就是說，玩家可以看到非常華麗的 3D 地圖，不但可以在其中自由移動，還可以任意切換視角，這種介面在 RPG 上是前所未有的，也就是說，在太空戰士七的世界內移動，就好像在 Quake 的世界中移動一樣，但是，玩家不會看到同樣的東西，重複的場景，所有的一切，就好像在眞實的世界中移動一般。Square Soft 表示，光是在地圖上移動，就能滿足玩家探險的心理，更何況遊戲還加上了許多其他的東西。

讀者只要看看本文的插圖，就不難明白本遊戲 3D 描画的精細，所有的 3D 模組，都是以 Silicon Graphic Interface 所製，加上日本人細膩的畫功，一定是前所未有的眞實。

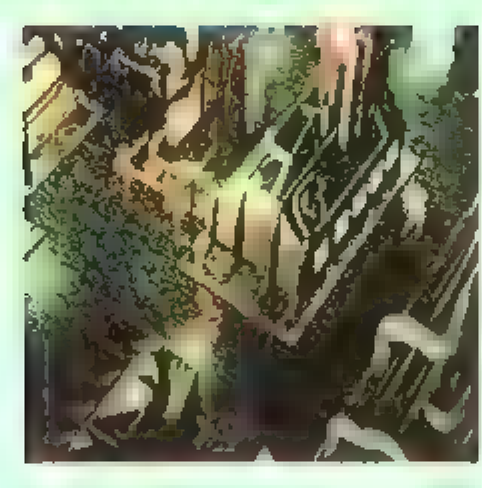
太空戰士電腦版將會以兩片光碟的方式推出，首先將在 96 年底推出 Play Station 版本，然後，將可能在 97 年三月推出日文 Windows 95 版本，屆時，依市場反應，才會決定是否推出英文 Windows 95 版。

本遊戲在電腦上的配備要求相當苛，不但玩家要具備 Pentium 133 的 CPU，16MB 的記憶體，還要有 4x 的光碟機。不過， Square Soft 表示，等到 97 年三月時，這些配備將會成爲低於一般標準的配備，所以，還是可以迎合一般玩家。

精細的 CGI-3D 模組

壁壘分明的對決

★承下頁★



小鎮夜晚一景

關於戰鬥系統，太空戰士七承繼其前作，使用了同樣的氣量表戰鬥系統，不同於一般RPG的輪流攻擊的方式，螢幕上的人物可以自由攻擊，但是只有在氣量表集滿時才能進行一次攻擊。而氣量表由空到滿的速度則要依人物等級而定，這種戰鬥方式，玩家得要眼明手快才行，沒有時間慢慢思索對策，因為即使你不攻擊，只要敵人的氣量表一滿，他就可以進行攻擊，因此，巧妙的操作己方隊員的攻擊方式才是致勝之道。

雖說遊戲的戰鬥是採踩地雷換場景的方式，但是太空戰士七的戰鬥畫面可是前所未見的。遊戲中所有的人物都是以3D模組製成，再加上即時投影的效果，不但每次切換的戰鬥舞臺都將不同，更重要的是，所有的戰鬥招術都將以電影的方式播出。也就是說，當玩家下達普通攻擊的指令時，就會看到主角向敵人跑去，然後砍其一刀，之後馬上退回原位，或是當玩家使出魔法時，可以看到主角結手印，然後鏡頭將隨著火燄飛向敵人。由於鏡頭是會隨情況而移動，所以遊戲將跟以前那種被打中就閃一閃的方式有天壤之別。

太空戰士系列一向操作簡單，就連七代也不例外，玩家只要使用方向鍵，然後一個鍵選定，另一個鍵取消即可，跟普通的RPG沒什麼兩樣，不過，Square Soft正在斟酌是否要加入跳躍的功能，就好像創世紀八一樣。不過，正由於創八的前車之鑑，Square Soft在Sony Interactive的發言人提到，遊戲的流暢度一流，即使是像創八一般，動作成份加重，玩起來也會流暢無比。而且，即使跳躍不成功，也不會像創八一樣因此而死，原因是Square Soft一像認為RGP的主角不可以在戰鬥之外的場景死掉，否則會有違他們一貫的作風。

神殿之外貌

## 大卡司、大手筆、大製作

城鎮中的餐廳

Square Soft表示，他們雖推出光碟，但是仍然運用以前的壓縮方法，將大量的圖型壓入兩片光碟中，再加上美工的技巧，使得整個遊戲的場景及故事長度看起來好像用了十片光碟一樣。太空戰士七中將加入許多的大型場景，讓玩家能感受到畫面的震憾及雄偉，在電視上固然是如此，但是在電腦小螢幕上看，可能會遜色許多吧！

雖然說遊戲是裝在兩片光碟內，但是Square Soft卻不打算用CD音源來播放遊戲的配樂，原因是，Square Soft的遊戲擁有大量的音樂，如果用CD直接裝的話，可能會佔掉難以想像的空間。以六代為例，筆者所購的一套其BGM音樂CD，就足足用了4片CD才裝入所有的音樂。

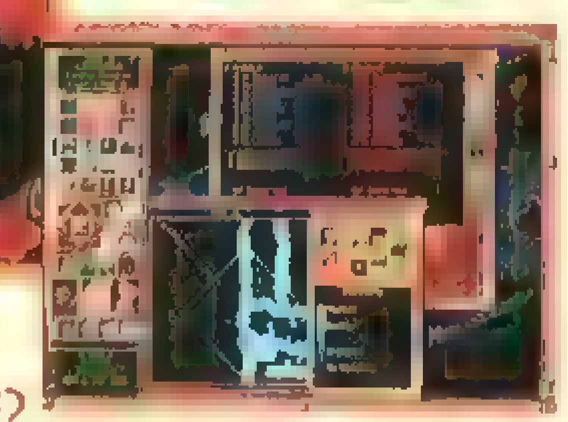
所以，Square Soft還是決定使用合成音源的方式來播放音樂，就好像用聲霸卡的FM音源播放一般，不過，以Square的功力，就能以該種音源，製造出比專業音源器還好的聲音，至少，這是筆者在聽過超任上六代的感想。不過，Win 95的移植版，很可能可以發揮MIDI的功能，若是如此，就太好了！

Sony Interactive表示，若無意外，應該會準時推出電腦版的太空戰士七代，不過，很多玩家（包括筆者在內）都還是持觀望的態度，畢竟Square還從未出過電腦版的遊戲。不過，若七代真的出片了，一定會掀起電腦業界的震撼，到時候，一些所謂的RPG專門公司一定會努力製作更好的遊戲，受惠的就是咱們玩家囉！

遊戲中人物之據點

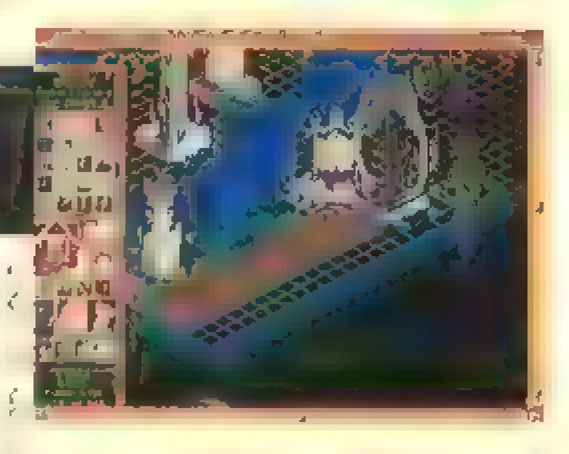
| | | | |
|---|---|---|---|
| 模　擬 | 光碟版 | DOS\WIN 95 | 機種：486 以上<br>記憶體：8MB<br>顯示：V/SV<br>音效：S<br>操作：M/K |
| LucasArts | 松　崗 | 五月中旬 | |

人死了之後，到底是怎麼樣的一種情形呢？相信有很多人對這個問題很有興趣研究研究，但是也有人會很避諱這種問題，不願多談「死」這個字。其實，人的命運冥冥中終有定數，我們也無須對未來的事情多加揣測，但如果能對人類終將面臨的終點心存一點幽默感，那不是可以化解很多無謂的恐懼嗎？LucasArts公司即將於今年上半年推出一套以「死後世界」為主題所設計的遊戲，讓我們先來看看這套遊戲到底是如何以較為輕鬆的角度來處理「死後世界」這個課題的。



可開啟多重視窗檢視多種資料

要如何「款待」來到地獄的靈魂呢？



## 駛向"能"的秘境．興起一股未知的力量

《死後的世界》的設計者是LucasAfts公司之前一套頗叫好的作品－《妙探闖通關（Sam & Max）》的作者。他一直立志要做一套模擬類的策略遊戲，但是看看這幾年來市場上所出現的幾套以SIM所開頭的遊戲或是同類型的遊戲，清一色都是拿人類已知的題材作為模擬的對象，不是蓋一座城市，就是建立交通網路，最誇張的竟然還是幫螞蟻蓋窩。他覺得要做出一套能夠突破以往模擬遊戲窠臼的遊戲，就應該做出一套大家都想不到的遊戲，那就是拿死後的世界來開玩笑。《Afterlife》的主要模擬對象是大家都未知的未來－天堂與地獄，玩家所扮演的呢，則是總管天堂地獄兩界的主宰。

當有靈魂四處飄盪時，你就必須引領他們來到他所應該歸屬的落腳地。如果這個靈魂在生前是個好人，那麼他就應該上天堂；如果這個靈魂生前無惡不作，那鐵定他就得下地獄；如果這個靈魂相信輪迴轉生，那就送他回人類的世界。當然，除此之外，你也得好好的建設人死後的世界，當有靈魂可以當住天堂時，你必須給他一個像樣的天堂住；當一個人不幸來到地獄時，你也得準備好能夠好好「款待」他的設施！

當一套遊戲的內容不錯的時候，如果沒有好的畫面、音樂和音效的配合，那也等於只好了一半。《死後的世界》的繪圖人員同樣是《妙探闖通關》的原班人馬，如果您看過他們的作品的話，應該能夠想像這個死後的世界會被他們妝扮成什麼德行。事實上，遊戲本身就不是一件非常嚴肅的事情，如果你能夠以比較輕鬆的態度來玩這套遊戲的話，相信您一定可以從《死後的世界》的美工畫面中獲得許多樂趣。音樂與音效的設計也是經過精心的安排，光是在地獄中的慘叫聲，工作人員就錄了有二十幾種之多。

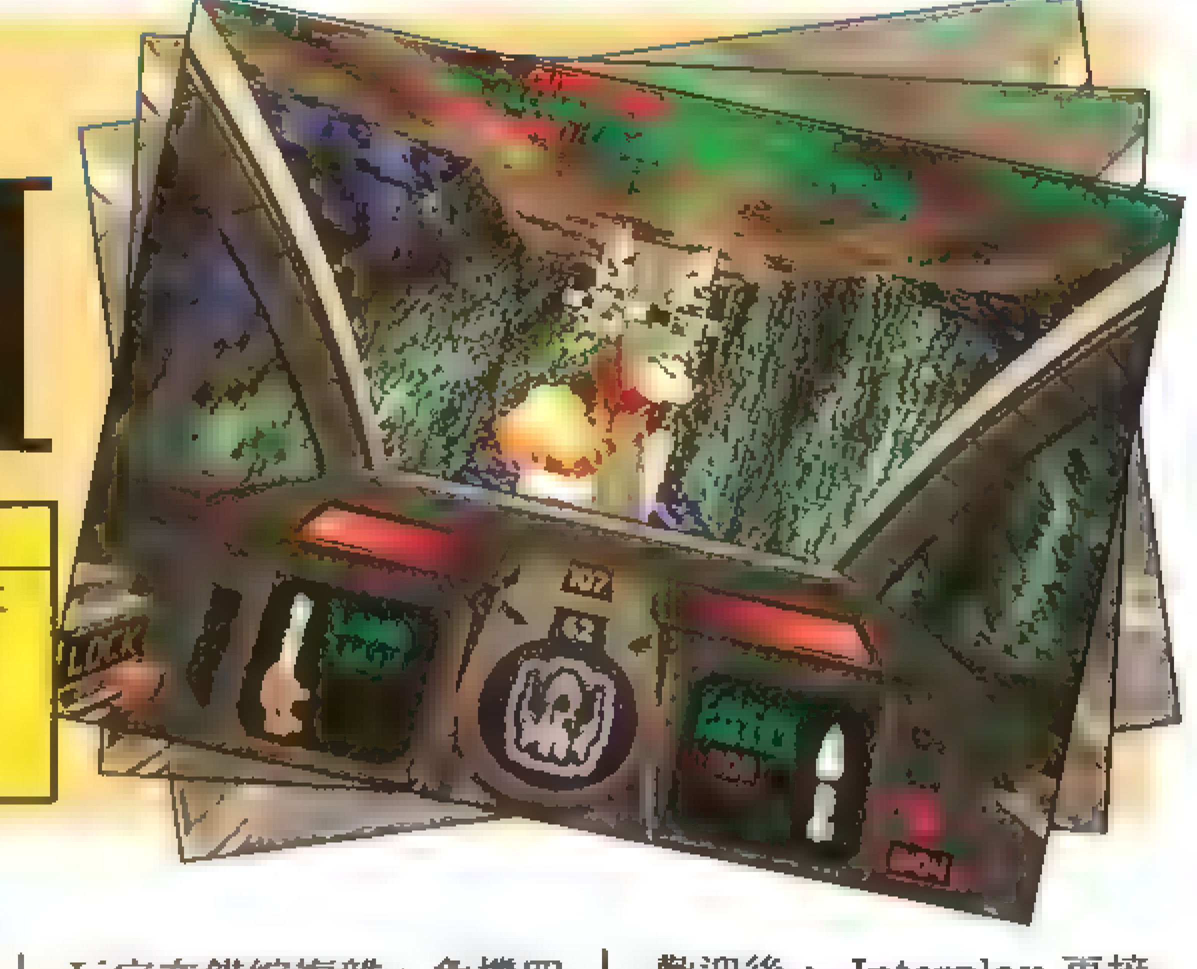
另外在遊戲中，您將會看到一上一下兩個不同的世界，位於上方比較明亮的就是天堂，位於下方比較灰暗則是地獄。為什麼要這樣做呢？據遊戲設計者麥克．史坦默表示，每個人都知道天堂與地獄的概念，就算你不相信有這樣的死後世界的存在，你至少也知道有這種「傳說」。因此，如果能夠給你不同的環境去玩，你就比較能夠用不同的方向去思考，這樣子做出這種遊戲才有它的意義存在，而不純粹只是玩一套模擬類型的策略遊戲而已。

在當膩了市長、交通部長、鐵路局長、航空局長甚至螞蟻窩長之後，你是不是也覺得應該嘗試嘗試比較「辛辣」一點的題材了呢？死後的世界固然有點令人毛骨悚然，可是當它變成了一套遊戲之後，你應該很容易就會發現這種事情其實也蠻好玩的！如果有興趣的話，不妨期待來當當下一任的「天堂地獄總長」吧！

# Descent Ⅱ

# 天旋地轉 Ⅱ

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 動作射擊 | 光碟版 | DOS\WIN 95 | 機種：486 以上<br>記憶體：8MB |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | 顯示：V/SV |
| Interplay | 松　崗 | 四月中旬 | 音效：S<br>操作：M/K |



自從《毀滅戰士》問世後，市面上便掀起了一股 3D 動作遊戲的旋風。而《天旋地轉》靠著流暢的執行速度和全方位三百六十度的運動，再加上支援多人網路連線對戰的功能，相信已使不少玩家在錯綜複雜、危機四伏的坑道中待了好一陣子。而在《天旋地轉》大受歡迎後， Interplay 再接再勵，推出了《天旋地轉Ⅱ》。

## 驚險刺激、令人充實的情節

在成功的完成一代的任務後，你遨遊在廣闊的銀河中，卻再次收到波斯特泰倫礦場公司（ PTMC ）所發出的契約。原本所收復的一些重要礦場，卻再次被不知名的外星機器人所佔領，並控制了採礦事業。於是 PTMC 再次雇用你，指派你駕駛單人座戰機突破敵人礦區的防衛武力，並摧毀礦區中央類似核融合反應爐的能源中心來破壞礦區。而在摧毀能源中心後，你必須在短短的一分鐘內找出唯一的出口，否則整個礦區就會化為灰燼，把你當成了陪葬品，為此，你還得在充滿危機的礦區中搜尋，並找到相對顏色的磁卡來開啓重要的門，同時儘可能地搭救任何礦區中的僥倖的生還者，帶領他們安全的離開礦區。

在《天旋地轉Ⅱ》中，將有三十個全新設計過的關卡，分佈於五個不同的星球中。除了保留三百六十度流暢的運動外，更加強了光影效果的處理，以及岩漿和水的流動效果，好讓背景看起來更栩栩如生。在敵人的部署方面，遊戲中共有超過 30 種的新式機器人。其中最特別的是一種偷竊者機器人，會迅速靠近你的戰機，竊取你的武器裝備，若想要取回原有的裝備，得將這些邪惡的機器人擊毀才行。

## 刺激的戰鬥過程

# 驚世駭俗的新造型、新配備

至於每一關的大魔王，不但擁有驚人的造型，更配備了更強大、更新穎的武器，這使得遊戲更具有挑戰性。當然敵人的 AI 也增強了不少，在遇到敵機後，某些敵人會迅速繞到你的後方，進行前後夾攻，因此在你頭昏眼花之餘，還得聚精會神，以免陷入四面楚歌的困境！另外在二代中，還提供了一隻會幫助你的導引機器人。它通常被困在每一關開始的附近，在解救它之後，便可以對它下達一連串的命令，包括尋找能源中心、被困住的生還者、開門的磁卡、武器…等等。有了這個貼切的設計後，你就不會在龐大且複雜的坑道中找不到路，而如果不小心跟丟了，它還會自動回頭來找你呢！

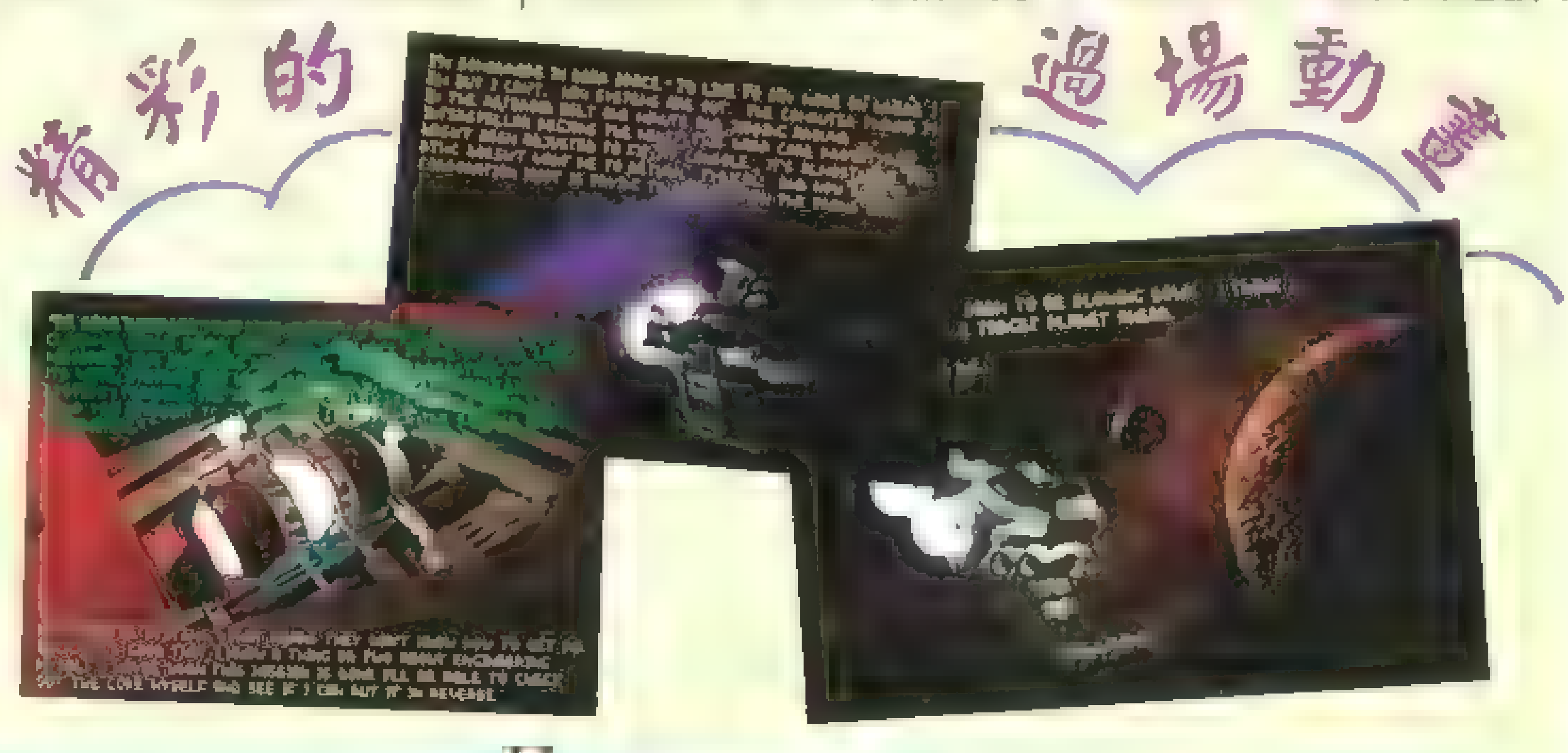
除了這些改進外，在二代中也提供了不少新式的裝備供玩家使用。包括在戰機前方所加裝的照明燈，使玩家不必在陰暗的坑道中搜索，而遭到埋伏；另外更提供了後燃器，當玩家陷入困境時，便可藉著使用後燃器的加速功能來幫助玩家死裡逃生，此外還提供了將能量轉換成護盾的功能。在武器方面，除了原本一代的武器外，更增加了數種槍砲和飛彈。且當某種武器的彈藥或是能量用完時，還會依照你先前的設定自動切換，不僅如此，當飛彈發射後，螢幕上還會自動呈現出一個小視窗，來顯示飛彈的觀點。

# 精彩生動的視聽享受

至於遊戲的畫面，除了一般的 VGA 畫面外，還提供了數種高解析度的畫面供玩家選擇。而為了使玩家有更寬廣的視野，原本一代駕駛座的外框也已經消失，改由全螢幕的方式來呈現。在高解析度下，所營造出令人讚嘆的畫面，更為本遊戲增色不少！提到遊戲的操作方式，除了一般的鍵盤、滑鼠和搖桿外，更支援市面上大多數的 VR 頭盔。不過當你全神貫注在尋找出路時，可別忘了欣賞動人的背景音樂。這些由美國和加拿大樂團所製作的精彩音樂，配合各種特殊音效，則為本遊戲營造出一種緊張、危機四伏的氣氛。

對於深信「人腦比電腦奸詐」的玩者，遊戲也提供了目前最熱門的連線對戰功能，且連線的方式，從近距離的 NULL MODEM、相隔兩地的數據機、甚至遠端多人的網路對戰全部支援！尤其透過網路系統之後，便可以和最多 12 個人同時進行遊戲，你可以和親朋好友相互合作或是分組相互對抗。

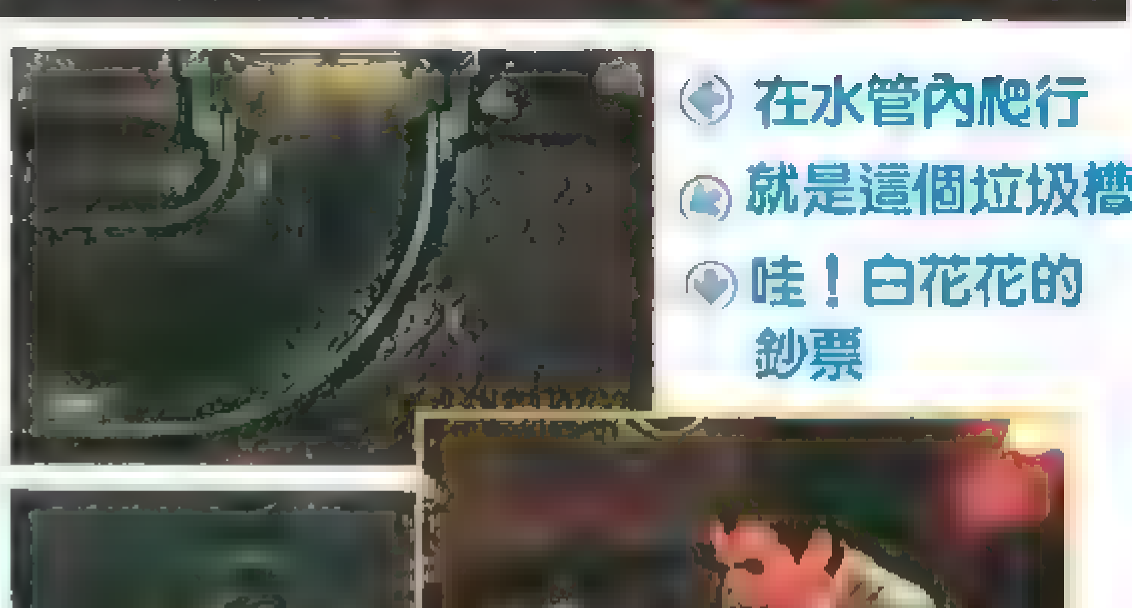
總結來說，《天旋地轉 II》在高解析度的畫面下，所配上動人的背景音樂以及其他方面的所做的努力，都為本遊戲奠定勝利的基礎。如果你愛好 3D 動作遊戲，千萬別錯過這款令人激賞的遊戲！



| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 冒險 | 光碟版 | WIN /WIN 95 | 機種：486DX66 以上<br>記憶體：8MB<br>顯示：SV<br>音效：WIN95 相容<br>操作：K |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | |
| Akklaim | 未 定 | 國外已發行 | |

綜觀遊戲市場，不論是動作遊戲、角色扮演、或是其它類型的遊戲，玩家不外乎都是扮演人類的角色。現在，Pause Entertainment給了玩家們新的選擇，讓玩家扮演一個世界上最低等的角色，猜猜是什麼？如果你猜的是政客，那你就錯了！玩家所扮演的，就是在地球上已生存了數億年的蟑螂。

在一個月黑風高的晚上，一座在混凝土橋下的房子，一個身懷鉅款的男人，正準備離開此地，向他鄉遠去。這個男人正是最近赫赫有名，發明一種可以把全世界的蟑螂都殺光的藥劑。正當他要離開時，他打開了母親所遺下的項鍊，忽然間，一陣強光閃起，他便失去了意識，等到醒來時，發覺自己在垃圾桶。看看自己，Oh No！自己竟然變成了一隻蟑螂。



在水管內爬行

就是這個垃圾槽

哇！白花花的鈔票

## 創新的點子

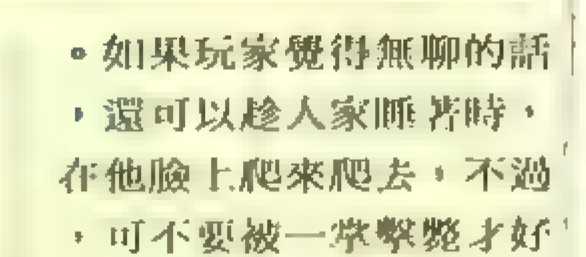
房間的鳥瞰圖

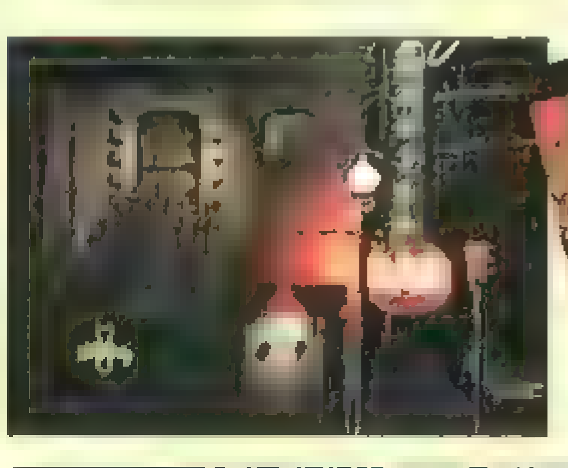
讓玩家變成蟑螂的主意實在是很妙，本遊戲可以讓玩家從另一個角度來看自己的房間。雖然說本遊戲的舞臺僅是公寓裡的六個房間，但是由於玩家已經縮小成為蟑螂，所以整個地方就有如叢林般一樣大。

玩家會經歷到不同的危機與災難，遊戲之中，玩家要冒被老鼠吃掉的險，要小心不要被瓦斯爐燒到，要注意別被吸塵器吸走，更不要被貓或者是人踩死。平常我們看到蟑螂無孔不入，又難以補殺，在玩了這個遊戲之後，玩家也許要改變觀感了。

其實這個遊戲的IDEA 很好，完全將蟑螂的生態描述的一清二楚。

玩家從一開始的垃圾槽，一路沿著排水管爬進房間內，然後再爬到桌上，到別人的食物中踏踏一番，然後在報紙上爬來爬去。如果玩家覺得無聊的話，還可以趁人家睡著時，在他臉上爬來爬去，不過，可不要被一掌擊斃才好。





不小心觸動了吸塵器

主角的房間

小心被燒死

# 危機四伏，阻礙重重

這個遊戲使用了一些障礙物來限制玩家的行動，以控制玩家的活動範圍，所以，遊戲的進行是一步一步的，不怎麼自由。玩家在一路上會遇到許多難題及敵人，這時，玩家就得用腦筋來想方法過關，不然通常下場都不會很好。就因如此，本遊戲才被歸為冒險解謎一類。

在遊戲中所見到的障礙物十之八九都是液體，因為蟑螂好像除了那種黏黏的地方沒法行動之外，幾乎是無孔不入。常見的有廢水、油漆、死老鼠血等液體。當然，像開著的瓦斯，漏電的電線，炙熱的熱水管…都是一些致命的路障。玩家有時候也要小心一些蟑螂屋，要不然，被黏住了可就進退不得了。

遊戲中的敵人更是五花八門，從一開始會遇到的蜘蛛，然後是被老鼠夾夾住的半死老鼠，接著是開著的吸塵器，還有貓、壁虎、人等各種敵人。他們只要隨便咬你一口，或是送你一掌，你就會一命嗚呼了！

⇐要如何收拾那隻蜘蛛呢？

⇓可怕的捕蟑紙

⇑這是老鼠還是壁虎呢？

玩家一共只有五條命，如果全部的生命都用完了的話，就 Game Over 了，根本無法接關。不過，遊戲倒是有一個貼心的設計，就是當玩家死後重來，以前解決掉的敵人都將不再出現。所以，敵人只要打一次就可以了，不過，筆者認為要想辦法過一些路障，比解決敵人要容易的多了。

# 華麗的 3D 畫面

⇦噁心的死老鼠

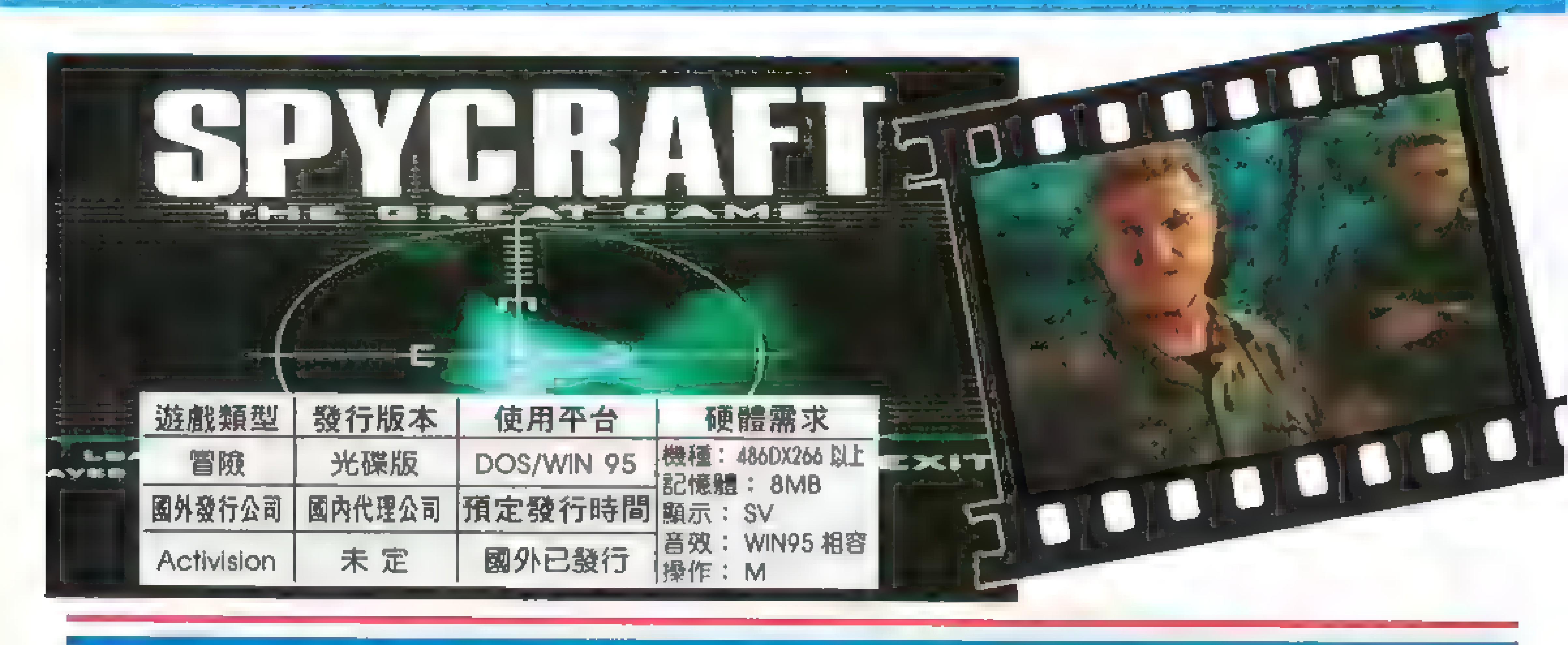
⇨到處逛逛吧！

遊戲中所有的場景都是以 3D 畫面製成，其真實感與相片沒什麼兩樣，遊戲把一些屋內骯髒的地方都表現得很透徹。玩家可以看到放得滿地的黏蟑螂片，佈滿許多蟑螂的屍體，也可以看到被老鼠夾夾中流了滿地血的老鼠，更可以看到死亡已久的壁虎乾屍，瓶蓋、拉環、火柴盒、油漆罐更是滿地都是。好玩的地方是，玩家可以到平常看不到的地方，就好像收音機內部，但是，小心不要被電到才好。

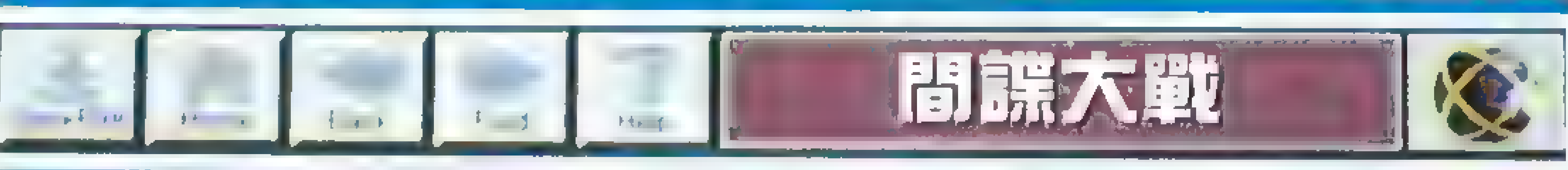
扮演蟑螂的遊戲真是前所未見，場景製作的細心更是令人稱讚。遊戲的音樂雖說是很單調，但是音效卻作得很好。蜘蛛爬動的唰唰聲，吸塵器的噪音，做得都維妙維肖。加上 Win 95 容易安裝的介面，真可說是不錯的遊戲，不過，遊戲畫面蠻噁心的，所以，膽小者可就敬而遠之吧！

⇦我的“伙伴”們

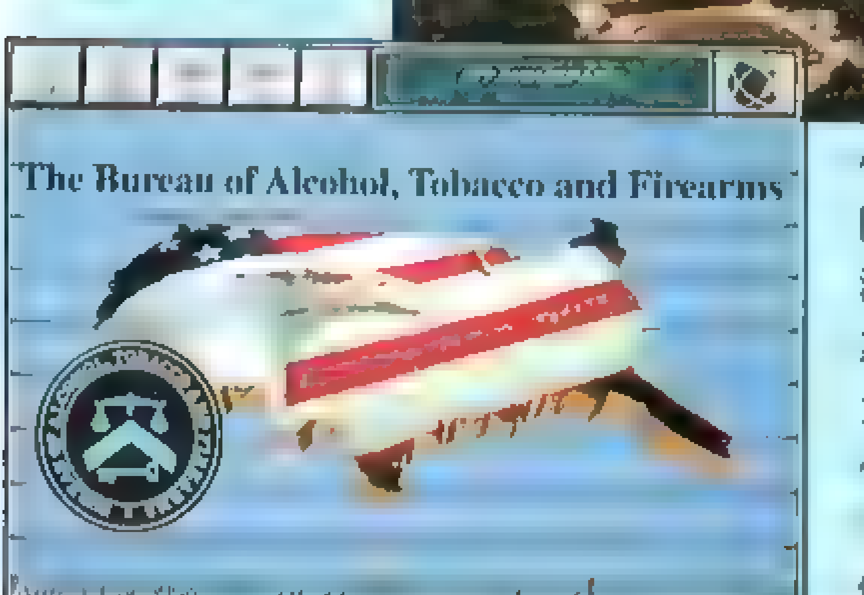
⇦從報紙堆爬到桌上



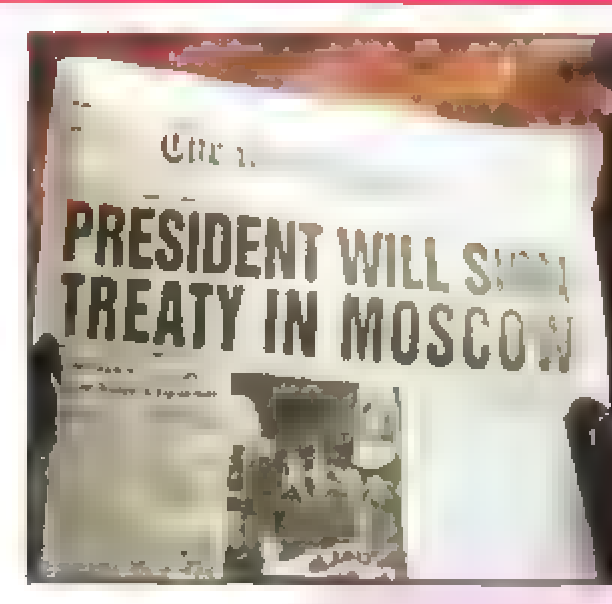

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 冒險 | 光碟版 | DOS/WIN 95 | 機種：486DX266 以上<br>記憶體：8MB<br>顯示：SV<br>音效：WIN95 相容<br>操作：M |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | |
| Activision | 未 定 | 國外已發行 | |



進入資料庫




『這張磁片將在五秒鐘內自動銷毀，祝你好運，龍頭！』只要看過虎膽妙算這個影集的玩家，就會知道做爲諜報員是多麼刺激而富挑戰性的工作了。加上前不久才下片的『007之黃金眼』更帶起了一陣間諜風潮。冷戰期間，兩大間諜陣營分別是美國中央情報局（CIA）以及蘇俄秘密警察（KGB，又稱格別烏），當時雙方戶相勾心鬥角，互相到對方的地盤去找取資料，眞可說是勢不兩立。但是，如今冷戰結束後，竟然可以互相合作？本遊戲就是他們攜手共創的結晶喔！因爲本遊戲的顧問，正是前 CIA 總指揮 William Colby 與前 KGB 上校 Oleg Kalugin，這兩位應 Activision 之邀，前來爲這一個間諜遊戲監製，以確保玩家能享受到最眞實的遊戲。



經由網路接收任務
總統即將前往俄國

玩家一開始，手執一份報紙，上面寫著有關美國總統即將到俄國簽署限武公約。但是，此時正爲俄選總理之際，其中一名候選人，在紅場上發表政見時被人狙擊暗殺。而你就被上司招見，選爲調察小組中的一名成員。一方面玩家要調查出殺手是誰，並瞭解其被後陰謀，玩家還要完成許多分岔出來的小任務。玩家將可使用最新的電腦科技，來幫助任務的進行。整個遊戲，就好像是一部間諜電影一樣，只不過，選擇的權利在玩家手上而已。

## 簡易的操作、互動的效果

本遊戲的進行方法是以互動式電影作爲主幹，然後再插入許多小支節。玩家可以自己選擇要到哪裡去，也可以選擇要用什麼道具，但是所有的過程都是由電影帶過，所以筆者說是像互動是電影一樣。

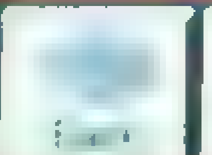
遊戲的一開始，當然是接受訓練，但是都不是基本訓練，而是

經過增加解像度處理前

解像處理後可看到車牌號

層次的練習。玩家會到中央情報局的影像處理室來，接受兩個考驗，第一個是經由衛星照片來判定車排號碼，這時，就要使用影像清晰度增強功能，來使放大的影像的解晰度變高。第二個則是利用感熱照片來判定有多少架坦克的引擎是開著的。這些影像處理訓練還不是很困難。

第二項訓練就是叢林狙擊，玩家必需在叢林中不被敵人幹掉，而且到達終點，這個部份也沒有困難，玩家是用滑鼠來玩的，如果你運用滑鼠來瞄準敵人，然後開火都辦不到的話，筆者真不知道你到底會不會用電腦。



筆記型電腦

紅場的 3D 模組

遊戲中提供了一個很好用的功能，就是上角隨身攜帶的一臺掌上型電腦，而這個電腦就是遊戲中最重要的功能，它可以讓玩家接收電子郵件，閱讀新聞，進入全球資訊網，以及進入美國各人單位以調取資料。

玩家還可以運用各種電腦科技來協助任務，就像當筆者在找出狙擊手攻擊的位置時，筆者利用紅場的 3D 模組，加上現場當時的照片，然後經由彈孔算出狙擊位置。接著，利用模組對相片的相對位置，發現照片上狙擊手的樣子，然後把他的樣子輸入到電腦裡面，電腦就會自動找出那個人的資料，如此一來，便可輕鬆的擒住他了。

遊戲中有許多場景相當暴力，甚至於人的頭被槍打爛的畫面都看得見。所以，在一開始安裝遊戲時，電腦就會詢問是否要省略這些畫面，對於家中有太小的兒童時，這一個選項能有助於防止看到不該看的畫面。

## 美中不足之處

整個遊戲都是由真人拍攝，然後利用交錯式的方式播放。遊戲的圖型介面是 640 ×480× 16 萬色，如果玩家的影像卡只能支援到 256 色的話，那就只好對不起了，本遊戲不支援。遊戲是以來電影串場，所以在靜態畫面時，遊戲的音樂就很桀，實在是本遊戲的一大致命傷。

筆者常覺得，遊戲界是否會將一些，老百姓不該知道的東西設計出來，就好像警察故事SWAT中，讓我們瞭解 SWAT 的一些手語、暗號及攻擊模式；而前幾代，讓我們瞭解警察辦案的方式。現在，Spycraft 又讓我們瞭解間諜的作業方式，這樣一來，一些壞份子不就更加提高了他們知識，也更難抓到了嗎？也許，下此有公司會出一套『模擬政治』的遊戲，我們就可以了解貪污舞弊的真相了。

這個遊戲對間諜的描述非常的逼真傳神，如果玩家對間諜這項工作懷有憧景。那麼，這套 3 片光碟裝的遊戲，Activision 的 1996 年度大作就是你唯一的選擇。

你的隊員們

影像處理室

# Seek and Destroy

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 動作 | 光碟版 | WIN 95/DOS | 機種：486DX33 以上<br>記憶體：4MB<br>顯示：V<br>音效：S/G/P<br>操作：M/K/J |
| 國外發行公司 | 國內代理廠商 | 預定發行時間 | |
| EPiC Megagamest | 未定 | 國外已發行 | |

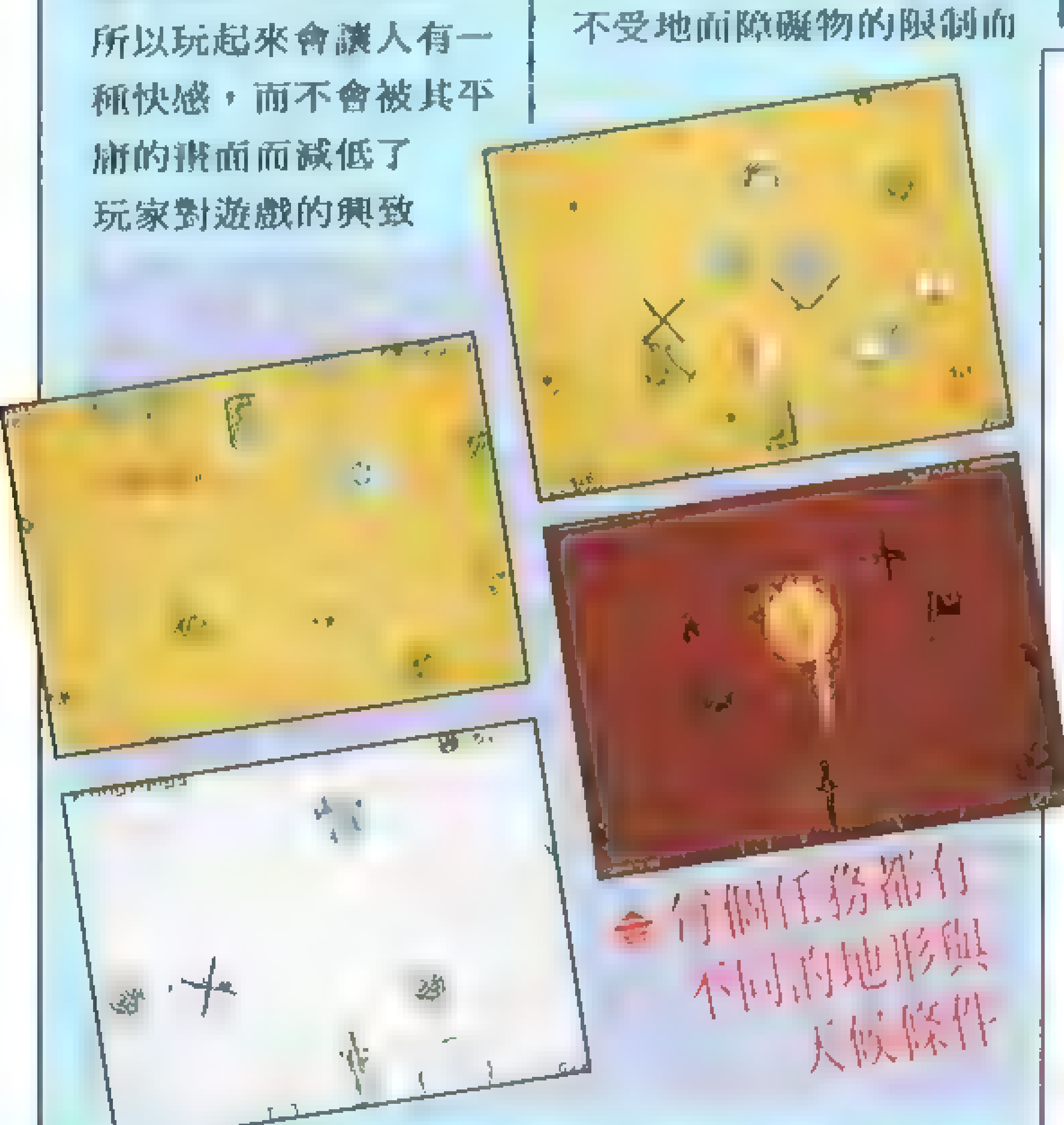
在電腦上玩過太多〝高科技〞的遊戲後，是否對那些充滿華而不實、虛有其表的噱頭而毫無內容的遊戲感到厭煩了呢？生產小品遊戲的EPIC Megagames 再次出擊，與 Safari Software 合作，推出了這套可供玩家消磨時間且百玩不厭的遊戲。

遊戲的舞臺乃是一片2D 但可 360 度旋轉的地圖，玩家從己方基地出發，向敵方基地前進，將所見到的敵方建築都予已摧毀。遊戲以任務方式進行，每一個任務都有不同的目的，在本遊戲中，玩家除了要摧毀敵方基地以完成任務外，還要援救人質，進行搜索，或是偷走敵方武器等，五花八門，可眞是一點也不單調。

## 精簡但五臟俱全

遊戲的畫面雖然與現今市面上許多的遊戲相比似乎很遜色，但是由於其 360 度旋轉的 2D 引擎做得很好，在畫面捲動上也很流暢，所以玩起來會讓人有一種快感，而不會被其平庸的畫面而減低了玩家對遊戲的興致。玩家在遊戲中可以駕駛不同的戰鬥裝置，如直升機、坦克車等。隨著任務的不同，玩家會駕駛不同的東西，有時候還加以選擇。直升機的好處是可以不受地面障礙物的限制而自由飛行，但是很容易成爲炮火的目標。反之，坦克車雖然遇到障礙物時無法通過，但是卻可以用其作爲屏障，將炮火擋住。

遊戲中的圖型雖然不是很漂亮，但是在設計上很細心，凡是被炮火打中的地面，一定會看到滿地瘡痍的景像；在炸掉敵人的建築物後，其所彈出的碎片也會令地面坑坑洞洞，雖然說這些效果對遊戲的內容毫無關連，但卻增加了遊戲的眞實感。



每個任務都有不同的地形與天候條件

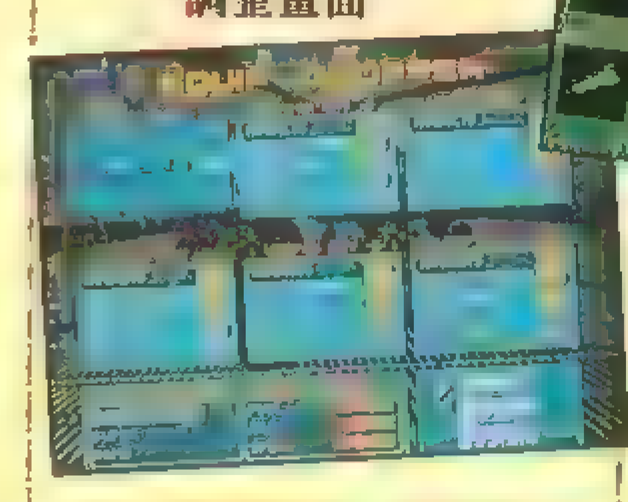
## EPIC的一貫作風

本遊戲承繼 EPIC 的風格，先以 Shareware 的方式推出，讓玩家試試看，如果覺得不錯，再購買註册版。筆者手邊就有 Shareware 及註册版兩種。發覺這兩種版本眞得是差很多， Shareware 版的是存在 4 片磁片中，只有三、四個任務，然後音樂只能選擇 FM 音源。而註册版則是存在光碟內，含有四十幾個任務，並且音樂是直接存在光碟上的。所以，如果玩家覺得本遊戲不錯，千萬要註册。

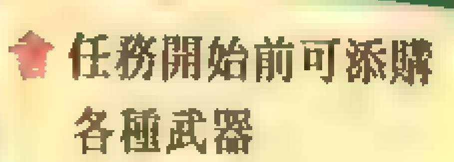
本遊戲是屬於那種不用動腦的遊戲，用來殺時間實在是很好。不過，本遊戲似乎跟 Win 95 不太相容，筆者每次在 DOS box 下使用，就會當機，實在是遊戲的一個小瑕疵。

# 強大的武器系統

遊戲中玩家所駕駛的直升機共有六個裝載武器的槽，一般來說，最基本的武器就是無限制的機槍，999 發的火箭，以及數發的超級炸彈。在遊戲中玩家只要炸毀一幢敵人建築，就會出現一個寶物，這寶物可能是增加某種武器的數量、補充裝甲、燃料，或是一個獎章，而玩家必需盡量的蒐集獎章，因為若要購買武器，則要使用獎章換取。一開始玩家的機槍可能是單管，但是玩家可以購買雙管，甚至是三管，同樣的，火箭亦可以升級至一次射出六隻。不只是如此，玩家也可以用較高的代價購入超級炸彈以及各種空襲。其中又以空襲為最貴，因為其破壞力最強。



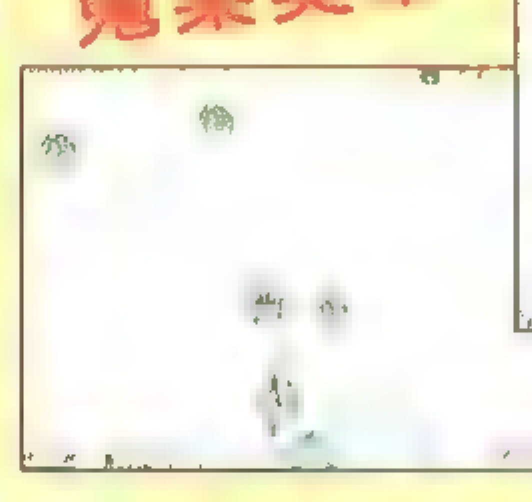
直升機的裝備調整畫面

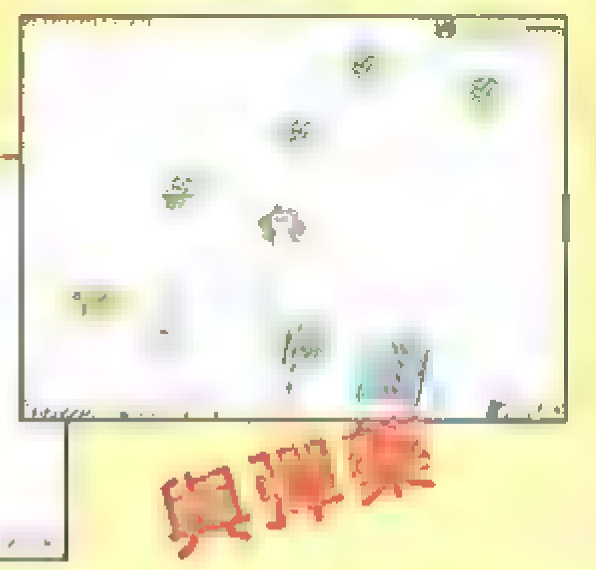


任務開始前可添購各種武器

坦克車也是一樣，可以購買武器升級，不過，坦克只有四個裝武器的槽，所以只能選擇較少的武器。不過坦克所能使用的武器較為利害，通常都是一發就能將敵方建築幹掉。

蒐集獎章

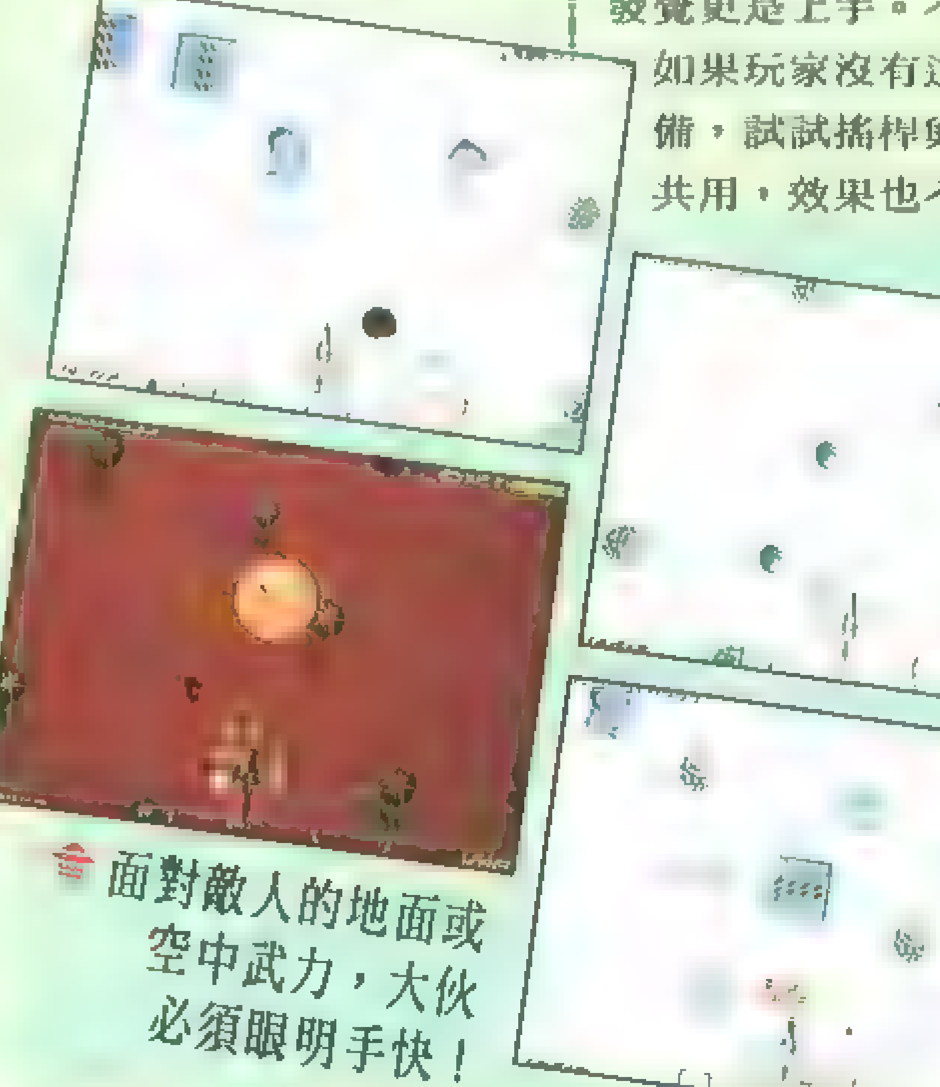




與彈藥

本遊戲一共會用到十個鍵，分別是四個方向鍵、武器切換鍵、發射鍵、左旋鍵、右旋鍵、起飛降落鍵、平移鍵。所以，如果說使用鍵盤的話，可能會手忙腳亂，千萬不要認為不會一次用到這麼多鍵，想像以下情形：由於遊戲是可以 360 度自由旋轉的，所以炮火是從四面八方來的，為了躲避炮火，玩家不但需要使用方向鍵將炮火躲開，還得使用平移鍵以求最快速的脫離彈區。然後，在同一時間，玩家還必須快速將地面及空中的敵人幹掉，這時，玩家就必須用左旋及右旋鍵來移動炮口，才能以不移動機身的方式，除掉四面八方的敵人，有時還得快速起降，以救出人質。

正因如此，筆者初時使用鍵盤時，就因手忙腳亂而無法過關。後來，筆者使用了滑鼠，但是由於其定位及歸正的能力不好，所以根本無法有效的躲開子彈。筆者又試了試用火鳳凰來操作，發覺效果不錯，很容易就能操作。最後，筆者改用 Gravis Grip，發覺更是上手。不過，如果玩家沒有這些配備，試試搖桿與鍵盤共用，效果也不錯。



面對敵人的地面或空中武力，大伙必須眼明手快！

任務失敗畫面

執行任務前的簡報

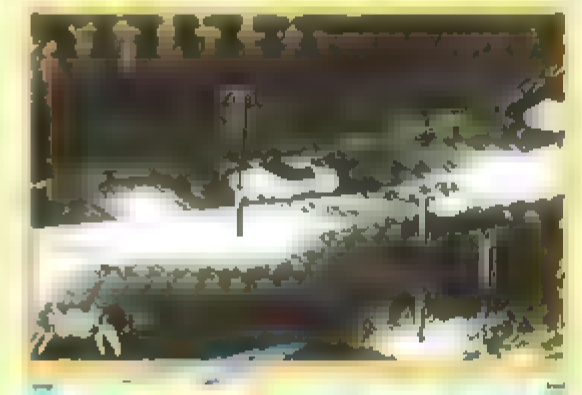
| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 戰略 | 光碟版 | WIN 95 | 機種：Pentium90 以上<br>記憶體：8MB<br>顯示：SV<br>音效：視窗相容<br>操作：M |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | |
| EA | 未定 | 三月<br>（國外發行） | |

一連串由Bullfrog所出品的遊戲，震憾了整個遊戲市場，而今Bullfrog公司決定進入32位元的遊戲設計領域了！再極道梟雄二中您將扮演反派的角色，目標是用盡各種手段來侵略，直到把整個星球都納入自己的手中為止。

## 加強的遊戲介面…

本遊戲與前一代最大的不同是，一代的視角是採用45度俯看的型式，畫面則採用SVGA的方式顯示。但是，由於圖型都是先繪製好，再以貼拼圖的方式貼到螢幕上，所以，感覺上較為生硬。而且，由於45度角的顯示方式，使人物會被一些物件擋住的缺點，造成操作上倍感困難，而沒有辦法隨意進行即時戰鬥的指揮。

極道梟雄二則採用3D投影貼圖的方式作為遊戲介面，讓視角的活動性變大。玩家在遊戲進行的同時，可以改變不同的視角，並且可以局部放大、縮小。最特別的是，玩家還可以在每個幹員（玩家所操作的生化士兵）之間互相切換，從他們的眼睛以第一人稱視角來看。這樣一來，遊戲就幾乎沒有什麼死角，的確比一代進步許多。


嶄新的光影投射技術

據Bulldrog表示，他們最驕傲的就是，遊戲中設計了最新光影投射技術。在遊戲中，由於大部份的場景都是晚上，所以街上都有燈光。玩家可以從圖片上看到，遊戲畫面的材質黏貼及投射在地上的光影看起來都非常真實，尤其是光線方面。當物體經過燈光所造成的影子跟真實情況一樣，也就是說，當物體接近光源時，影子會變大；反之，離光源越遠，影子就越小。

## 城市煉獄…

在一代中，有一些建築物只要對其開火，就會著火燃燒。但是，卻無法破壞任何的建築物（特別的破壞任務不算）。這一次，在二代中Bullfrog將所有的建築物都設計成可以破壞。玩家只要對其開火，就可以燃燒建築物，甚至將其炸掉。這對一些有很強破壞狂的玩家可是一個天大的好消息。

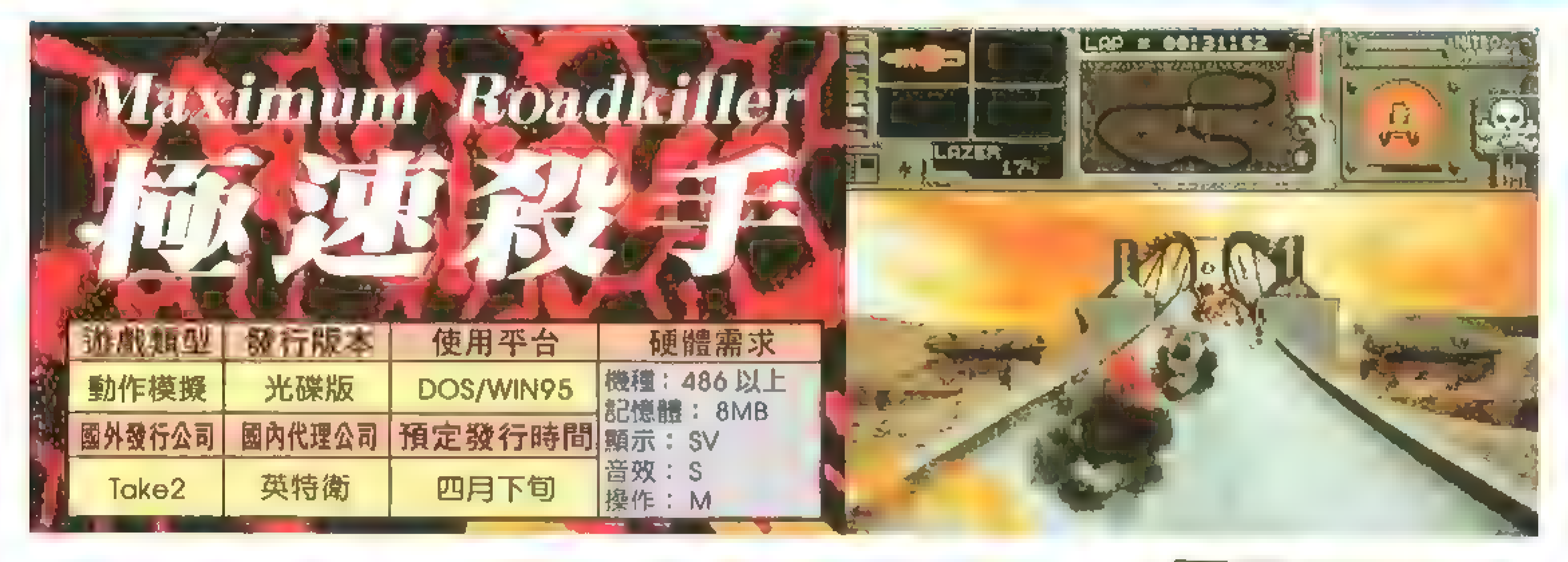
遊戲中所能用的基本單位有機關槍兵，這種兵擁有無限火力，並且擁有長距離射程，但是在防衛上就顯得很弱。所以，適合作為先鋒自殺部隊，先消滅敵人的防衛。火燄兵則是另一種玩家所能操作的基本單位。這種兵的攻擊距離極短，但是力量很強，輕易的就能破壞建築物，特別是對付一群人時很有效果，因此極適合埋伏暗算別人。據聞，遊戲中還有小型的原子炸彈，擁有把建築物夷為平地的力量。如果真是如此，那麼遊戲就更有可玩性了！

## 多人對戰

本遊戲支援多人連線對打的功能，最高可以有八個人同時在戰場裡互相開火。遊戲連線可經由數據機、直接電纜線連線、以及網路連線。Bullfrog說，遊戲也可以使用Kali進行連線，讓玩家在國際電腦網路上與別的同好進行遊戲。遊戲還會支援Dewango（美國著名的網路遊戲連線公司），玩家只要像撥上BBS站一樣就可以跟別人對打。

真實立體的場景

細緻的遊戲畫面



# Maximum Roadkiller
# 極速殺手

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 動作模擬 | 光碟版 | DOS/WIN95 | 機種：486 以上<br>記憶體：8MB<br>顯示：SV<br>音效：S<br>操作：M |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | |
| Take2 | 英特衛 | 四月下旬 | |

傳統的機車賽車比賽進行了一百年左右之後，到了西元 2030 年，觀衆們似乎不再感覺的到這種賽車的刺激何在。賽車場中除了呼嘯而過的重型機車以外，不再為任何人留下任何一點回憶。幕後控制比賽的大老闆們看在不斷有香菸和烈酒的廣告收入的份上，否則實在不想再繼續辦這種比賽下去了。但是，人類為了創造更美好的未來，便想出了更多新點子。於是，嶄新的摩托賽車出現了…

所有的參賽者必須自行設計最具未來感的賽車，任何可能減少風阻係數的設計都可以，更歡迎在賽車上加裝具有殺傷力的武器。賽車完全沒有規則限制，只要你能在抵達終點前成為第一名，任何投機、奸險、卑劣的手段都歡迎你使出，目的就是要吸引更多的觀衆，再創摩托賽車的商業奇蹟。

配備電鋸的賽車準備向對手下毒手

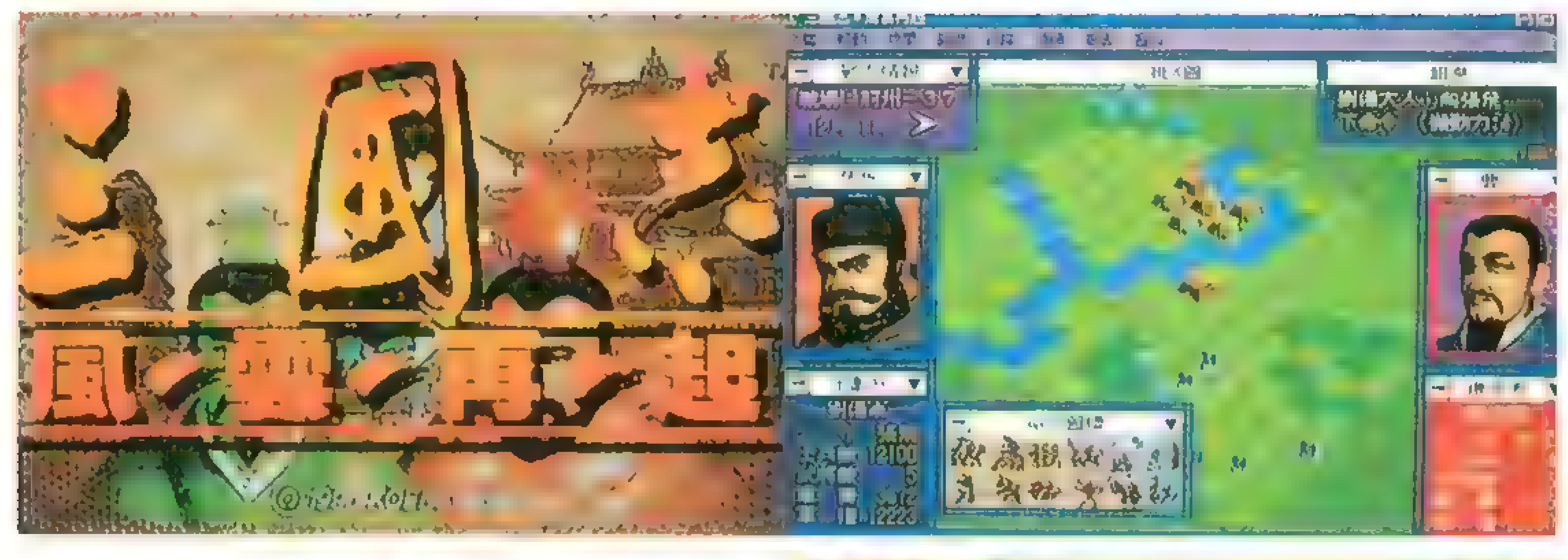
哇！撞成一團火焰

## YOU 是明日之星

玩家可以駕駛遊戲中所提供的八種造型特殊、殺傷力強大的賽車。這八種機車各有各的特點，有的擁有往前發射的雷射光，有的擁有往後噴發的迷魂黑煙，有的可以在超越對手時往對手身上伸出刺針，有的可以伸出電鋸把對手鋸倒。總之，每一種不同的機車都具有不同的武器，玩家可以任意選擇一種機車參賽。在比賽中除了比速度以外，還要比你的攻擊和防衛。要如何準確的打到對手，讓對方的速度變慢或是讓他摔車，這就是你要成為頂尖級車手之前所必須先學習的了。遊戲中的每一部車都配有一位模擬的賽車手，你可以在選擇賽車的畫面中看到每一位車手的長相。這八位賽車手每一位都是世界頂尖級的賽車手，從世界各地的區域賽中脫穎而出，才能來這裡參加最後的世界大賽。你可以在選擇車輛的畫面中叫出每一位賽車手的「自我介紹」動畫來看，他們每一位都會以最狂妄的姿態向你介紹他自己，彷彿只要選擇了他和他的愛車，冠軍就非你莫屬似的。事實上，玩家自己要努力的練習，才有可能熟悉每一部車的性能及武器的使用。

在操作上支援滑鼠及鍵盤，其中只能在操作選單中使用滑鼠，在賽車的過程中，你則必須使用鍵盤來控制機車的加速、減速及左右的方向。關於滑鼠，雖然沒有也可以玩，但是在遊戲選單中，你必須靠滑鼠來移動游標箭頭，若沒有滑鼠的話，用鍵盤的方向鍵來控制游標箭頭的移動可是一件很累的事哦！

越野賽車手法準備向對手擲出手榴彈




玩了許久的三國志IV，是不是有一點厭煩了？

聽了許久的三國志V，是不是有一些無奈呢？

別擔心，軟體世界的讀者永遠可以看到最新、最好的報導，好比說這會兒要為您介紹，便是一款光榮最新推出的中文化產品－「三國志－風雲再起」。

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 歷史模擬 | 光碟版 | Win 系列中文版 | 機種：486-33 以上<br>記憶體：8MB<br>顯示：SVGA<br>音效：S/M/CD 音源<br>操作：M |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | |
| KOEI | 第三波 | 5 月上旬 | |

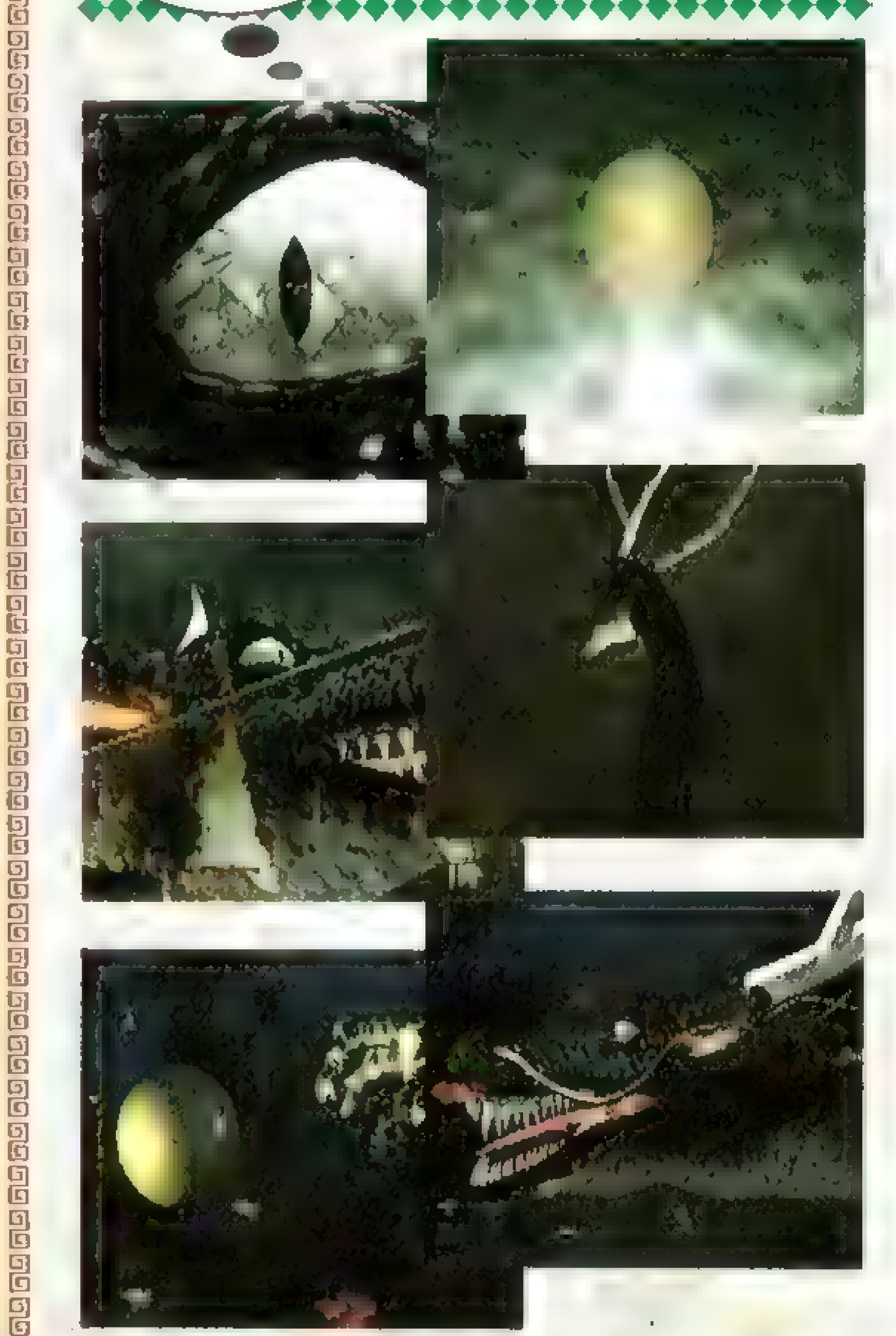
## 可不是單純的舊瓶裝新酒

如果各位讀者中有人遺憾太晚加入 PC 玩家的行列，以至於無法一睹素負盛名的三國志早期系列，是以多優秀的表現竄紅；或者你深深懷念三國志一、二代，卻苦於沒機會買到這些絕版軟體－那麼，現在絕對是個讓你享受回到過去回憶的好機會，因為這款「三國志－風雲在起」（以下簡稱「風雲再起」）將會把你帶入三國志一代的世界中。

其實風雲再起並不是一款新遊戲，也不算一款舊遊戲，它是由光榮公司以三國志一代的基底，重新開發撰寫的 WINNDOWS 版中文遊戲。既然以一代為基底，可以想見的，風雲再起和一代一樣擁有五個劇場、255 名武將、五個設定以及其他種種特性，好比說：各種參數設定、黃金和米糧上限、可選擇的諸侯數等等，幾乎忠實翻版自一代。

不過，如果以此認定這是一款舊瓶裝新酒的遊戲，那你就錯了。事實上風雲再起除了沿用之外，也從二代借用許多指令以豐富遊戲，所以遊戲比一代或二代都要複雜有趣了許多呢！

## 精彩的 神龍追珠動畫



## 相當不錯的美術表現

想當然爾，重製的風雲再起在各種美術表現上絕對有長足的進步，畢竟事隔多年了嘛！不過，究竟進步到什麼程度咧？

首先，人物不再是 2D 插畫， 255 名角色全部是以 3D 技術繪製的肖像；其次，幾乎每個指令都有一小段精緻的動畫做搭配，連作戰時的戰術地圖都改用 3D 的圖素拼成。如何？聽起來真的不錯吧？

還不只這樣喔！由於是 WINDOW 版的遊戲，它支援 640 ×480、800 × 600 、 1024 × 768 等高解析度的畫面，而且還是 256 色的顯示。除此之外，風雲再起還有幾段 3D 動畫，特別值得推薦的是開場時的「神龍追珠」，這可是長達一分鐘的魄力之作。

這就是你大展身手的舞台

以 3D 技術繪製成的人物肖像

## 真正利用視窗介面

在操作上，風雲再起也完全運用了視窗介面，除了上端的點選式選單之外，各位也可以由螢幕上直接點選所想進行的指令，只要將游標移動到幾個符號上，指令就會自動出現。

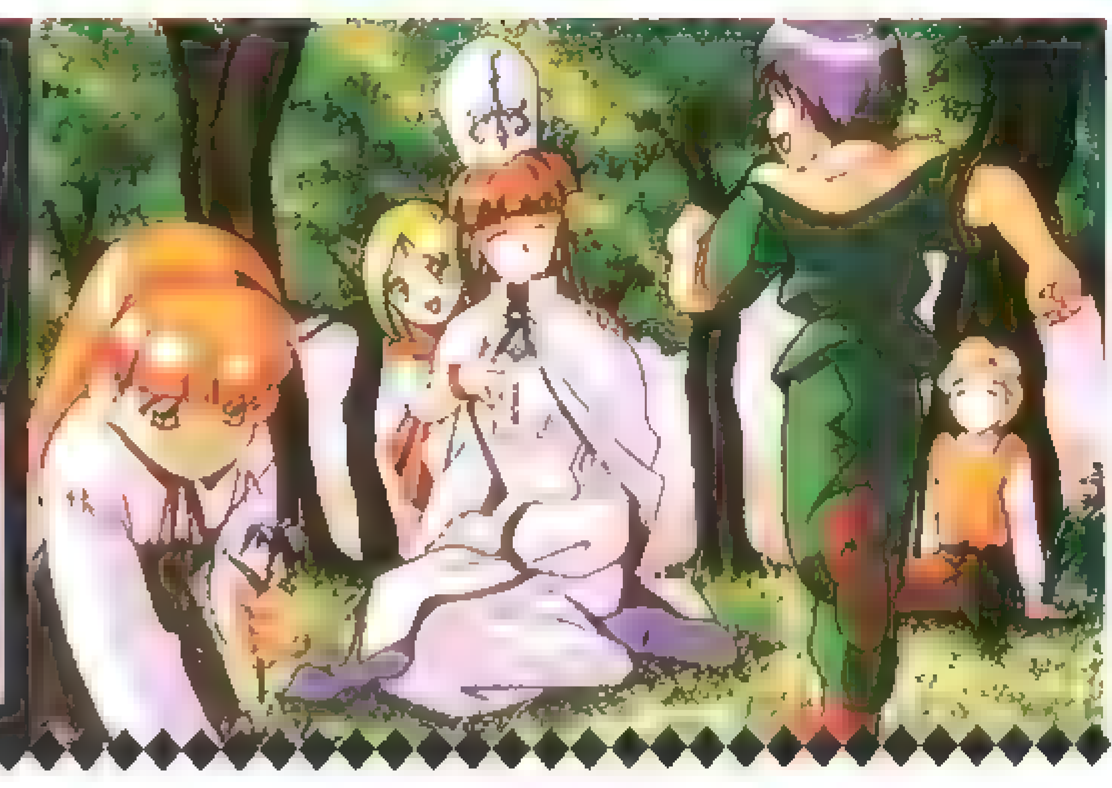
既然號稱是視窗介面，遊戲中的各種面板當然也可以隨玩家的意思任意搬移、開關，無論是戰術畫面或是戰略畫面，都可以依你的喜好安排版面。視窗環境著名的線上 HELP 也被建立在風雲再起中，這個電子版的使用手册，提供標準視窗系統的查詢功能，諸如：關鍵字搜尋、清單點選、超鏈結等等，另外還有翻頁功能，玩家可以充分得到電子手册的協助。

這款遊戲即將於 5 月中上市，所以當各位看到報導時已經可以開始存錢了，至於您應該也很關心的三國志五代以及可能還沒聽過的孔明傳（英傑傳Ⅱ），我們會選在適當時機為您報導。

各式各樣的事件畫面

# 七英雄物語2

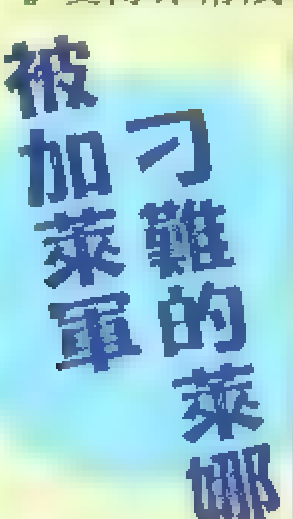
| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
| --- | --- | --- | --- |
| 戰略 | 磁片 / 光碟 | DOS | 機種：386 以上<br>記憶體：600KB |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | 顯示：V<br>音效：S |
| 姬屋 | 天堂鳥 | 四月下旬 | 操作：M |

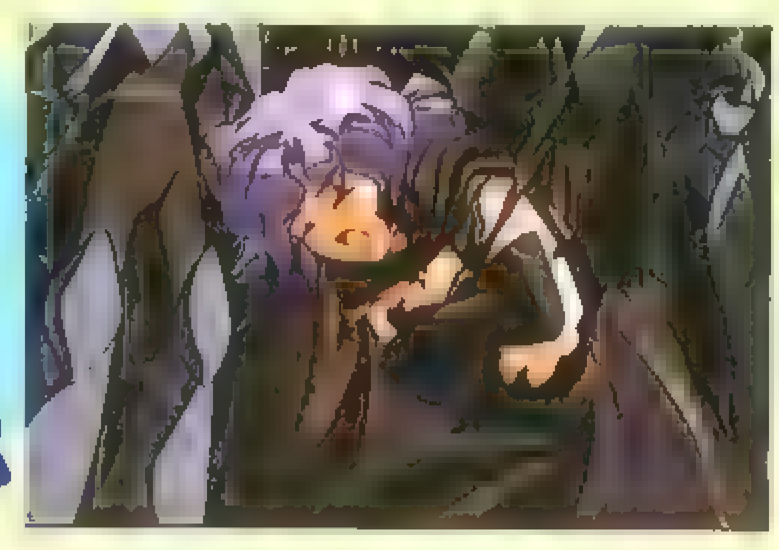


兩個大陸上的超級強國，加萊及克拉雷斯之間的戰爭，整整打了 50 年，史稱“50 年大戰。戰爭的型態演變成持續的消耗戰，無法有決定性的勝利，大規模的合戰漸漸失去了光彩，取而代之是偵査部隊的活躍及小型的游擊作戰。不料克拉雷斯的同盟國勒米利亞突然叛變倒戈，投向加萊那一邊。於是史上最大的閃電作戰開始發動，四萬個加萊兵迅速通過勒米利亞向克拉雷斯本隊側面突擊成功，造成克拉雷斯軍的大混亂，於是克拉雷斯軍便迅速撤離了勒米利亞。就在這一天，克拉雷斯的僧侶「雷麗亞」和一群孩子們來到勒米利亞的高原上遠足，在不知不覺中已身陷加萊軍的勢力範圍之中。在完全沒有援助的情況下，雷麗亞要如何帶著這群孩子們逃離加萊軍的虎口之中呢？

## 一代是 H GAME，那麼二代也…

也許有些玩家會以爲一代的七英雄物語是 H GAME，那麼二代也一定是囉！不過很遺憾的，七英雄物語二代是完完全全的戰略遊戲，雖然裡面也有些裸露的圖，但是恐怕連 R 級的程度都不到。姬屋這次的處理方式令人感覺像是「基因突變」，不過這次的「基因突變」變得非常成功，雖然筆者號稱「色魔」，卻也被這款非 H 的遊戲給深深吸引住了。在劇情的處理上也比起一代來得更加純熟，七英雄一代是類似『美式英雄劇』表現方式，雖然不錯但稍嫌老套；而二代的英雄們是因種種不同的因素而匯集在一起。凱伊是個沒大錢就請不動的傭兵，由於被孩子們的眞誠所感動，義務的幫助他們脫離險境；厭惡人類的妖精阿修蘭爲了向毀滅森林的元凶復仇而加入隊伍；半調子魔法師萊娜爲了磨練自己而要求同行；原加萊飛龍騎士團團長巴魯，雖年歲已大但精力旺盛，因看不慣加萊軍欺負弱小而伸出援手；扒手齊利爲感謝雷麗亞的救命之恩，因此主動加入；加萊軍中頗富盛名的紅獅子隊隊長蒂娜，因遭同伴誣陷而被迫加入。大家的目的及想法都不盡相同，但是都願意爲這些未來的主人翁盡一份心力，幫助他們脫離這個人間地獄。

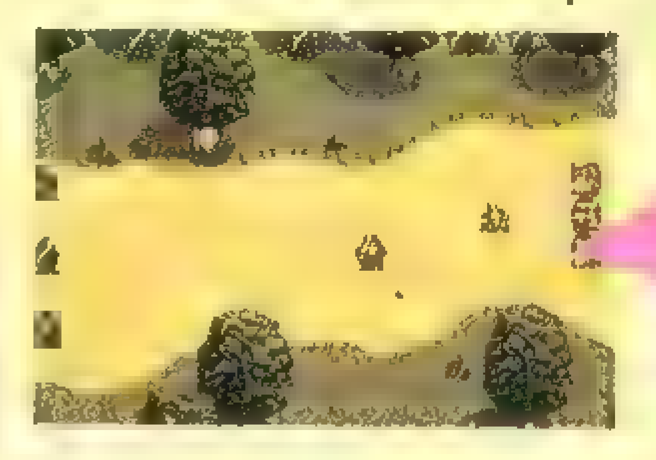


# 『守護孩子們！』是遊戲的重點

『我要保護這些孩子們，用我所有的生命來保護他們』雷麗亞的這一段話，讓筆者非常的感動。但是感動歸感動，在現實之中，要保護這些小鬼還真的是非常辛苦的呢！因為七英雄物語二代中的重點就是護衛孩子們不受敵人的『摧殘』，而敵人就是喜歡找這些跑不快又沒有抵抗能力孩子們下手，經常把主角們當成『路邊的石頭』不予理會。所以在作戰時，定要算好移動的步數，千萬不能讓敵人的軍隊有機可乘，否則儘管你的等級已經緊繃，只要讓孩子們被敵人『摸』到一下，這時候你就可以準備重新再來一次了。

在七英雄物語一代中，標榜的是多重不同的任務及勝利條件，不同於一般 SLG 只有將敵人全部殲滅這個作戰目標。但是到了七英雄物語二代，姬屋把這方面的變化做了大幅度的增強及改良，七英雄物語２讓筆者從一開始 PLAY 到遊戲結束，神經都繃的緊緊的，保證途中絕無冷場！腦筋喜歡運動的玩家可千萬不能錯過！因為變化太大、種類繁多不及一一備載，筆者挑一些較特殊的戰役來做個簡單的介紹，供各位玩家做參考：



### 第九關　勝利條件：在被大火吞噬之前，讓孩子們由地圖上方脫逃

竟然用火攻

加萊軍放火燒森林想逼出主角們，於是大夥便陷入了一片火海之中，熊熊的烈焰由後方迅速的逼近，在前方又有敵人阻擋去路，如何讓孩子們平安脫離險境就是個很值得研究的大問題了。這個關卡是在遊戲初期最困難的一關，真的可說是只要踏錯一步就成千古恨了。（筆者在這關 GAME OVER 不下五次…）

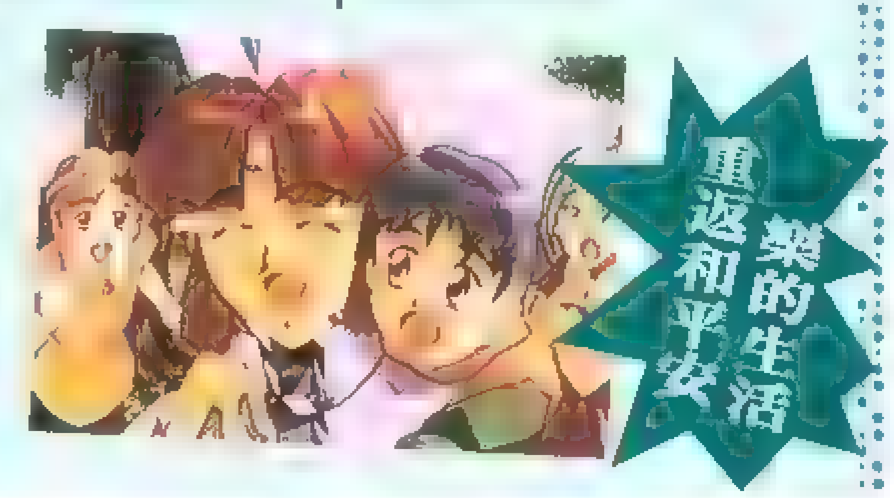
### 第三十八關　勝利條件：幹掉藏在難民群中的三名暗殺者

加萊軍以正面攻擊的方式都奈何不了主角們，便想到利用『暗箭殺人』的方式來除掉這群眼中釘。他們派出三名刺客混入大批難民之中，欲趁混亂之際暗殺主角們。雖然被精明的阿修蘭發覺，可是要在難民中找出刺客，實在是一件非常傷腦筋的任務。這些刺客和難民之間的差距實在太小了，尤其是最後一個，那樣的差距小的令人噴血，為了找這傢伙筆者的近視鏡度又增加了不少。

# 更精簡的遊戲設計

在遊戲的操作性上，大致和前作相同，不過在查詢個人資料時，一代是移動兼查詢，二代把這兩個功能分開，查詢資料時要按右鍵。其他的地方兩代也有些許的不同：在進行攻擊或回復時，一代是以發光的區域來顯示有效射程；二代則是在範圍內的所有目標上顯示攻擊、回復的字樣。一代在任務失敗後會跳回標題畫面，必須選擇 LOAD 再繼續遊戲；二代則省掉了上述的的程序，直接了當的問你是否繼續遊戲。在一般的 SLG 遊戲中，只要打贏每一場戰役便可看到結局。但是用這種心態來玩七英雄２，恐怕會得到全軍覆沒的悲慘結局。如果不想下地獄和閻羅王約會的話，就要好好注意每一件訊息，如此要得到 HAPPY ENDING 應該不是難事。

七英雄２在整體上來講，和前作比較起來優秀許多，尤其遊戲難度大幅的提高，對玩家而言更具有挑戰性，如果你對自己的戰略頭腦很有自信的話，『七英雄物語２』是您不能錯過的遊戲！

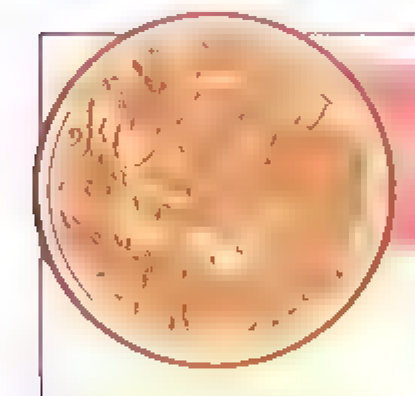


# 三國風雲

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
| --- | --- | --- | --- |
| 即時戰略 | 磁片 / 光碟 | DOS | 機種：386 以上<br>記憶體：8MB<br>顯示：SVGA<br>音效：S/U/G<br>操作：K+M |
| 設計公司 | 發行公司 | 預定發行時間 | |
| 世紀縱橫 | 世紀縱橫 | 七月 | |

熊熊的火光照耀了夜空，敵人的鐵騎踏破了缺口，急蹴的鼓聲像是在發怒，鎧甲與刀劍的交擊聲更顯得兇狠異常，霎那間！一束疾雷落下，那氣勢似乎能將奔怒的山風，也切成二半；旌旗隨風起舞，遮蔽了北方的天空，天地似乎都在為這場戰爭流淚，淚滴匯聚成一條血紅的長河，流向了不知名的遠方。千古以來，不知道歷經了多少的興亡與衰敗，都好像那滾滾的長江一樣，永遠沒有盡頭。在多年的爭戰之後，終於達成了一統天下的目標，登泰山之頂，繼虞舜之位，可以自豪的笑問天下英雄之中，有誰是我的敵手呢？

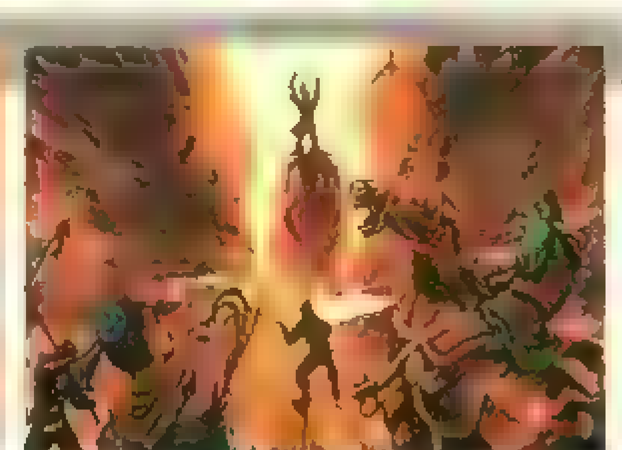
戰爭，一直是千百年來一直為人類所痛恨，卻又一直重覆的錯誤。但人類也由戰爭中學習到了一些經驗，那就是所謂的〝兵法〞。三千年前的智者孫子，將其畢生所學撰寫了一冊國際知名的〝孫子兵法〞，而現在我們所要為您介紹的這套遊戲—〝三國風雲〞，也正是力圖將戰爭的藝術發揮一、二的一套電腦遊戲。

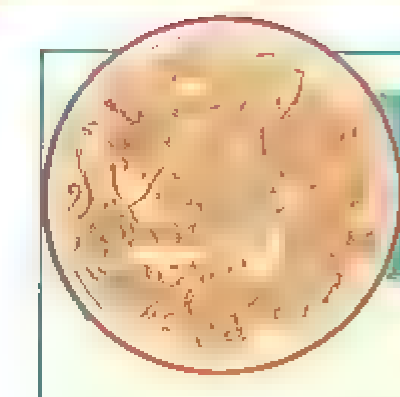


## 四季不同的變化

在〝三國風雲〞中，玩家可以感受到製作小組力圖表現的真實的古代戰場感覺。除了一般遊戲常見的白天與黑夜的變化之外，還有春夏秋冬的四季變化；這裡所說的四季，可不是用一個圖形或文字來表示，而是遊戲畫面中的各種地形與高山、樹木等，都會在遊戲進行中，不知不覺的漸漸改變。隨著四季的不斷變化，天候也會跟著改變，例如春天時較易起霧，夏天時會有雷雨，秋

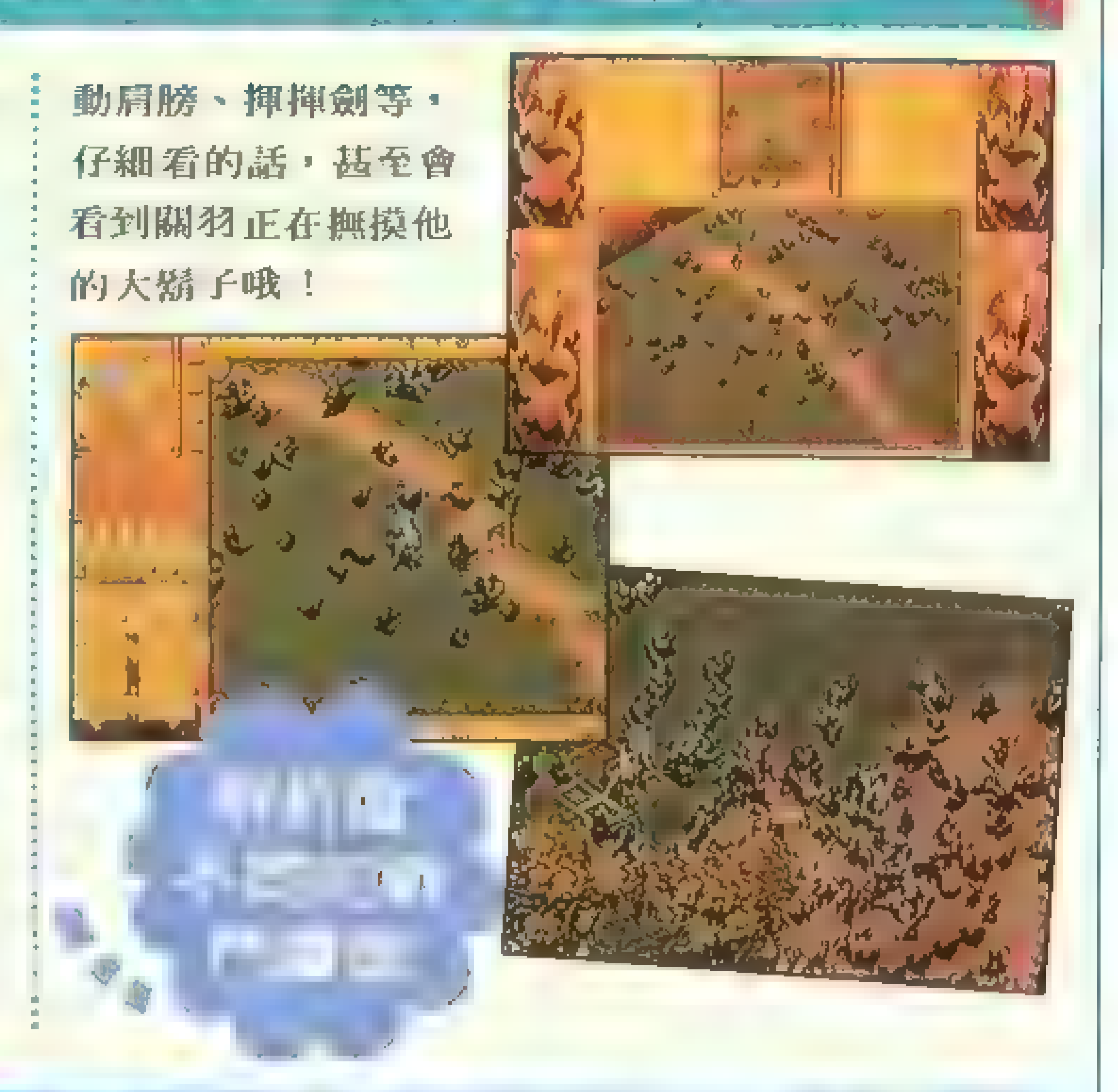
天時的大風與寒冬時的風雪。





## 用心製作的部隊造型

遊戲的背景設定在大家耳熟能詳的三國時代，並且以四十五度斜角的立體視角，來表現出中國古代戰場的立體感。因爲這是一套即時戰鬥的遊戲，所以玩家可以看到戰場上有許多的將領和小兵，在那裡到處跑來跑去，遊戲中有步兵、弓箭手、騎兵、投石車、攻城車、工兵等多種兵種，出場的將領與人物更有三百多人，在遊戲中，玩家不只會看的到代表人物的臉譜圖片，一些重要的人物諸如蜀漢的劉備、關羽、張飛、趙雲、馬超、黃忠、諸葛亮，曹魏的曹操、許褚、夏侯惇、夏侯淵，東吳的孫權、周瑜、黃蓋等將近三十個人物，都是由畫工享有極高評價的〝中國〞的美工班底所精心雕琢而成的，每個小人物有行走、攻擊、死亡的動作；玩家如果細心一點的話，甚至會發現，當某些人物正面對著你時，會有一些特別的舉動，例如動動肩膀、揮揮劍等，仔細看的話，甚至會看到關羽正在撫摸他的大鬍子哦！



武將單挑畫面

數百位將領都各有不同的肖像

## 逼真且具戰略價值的景物

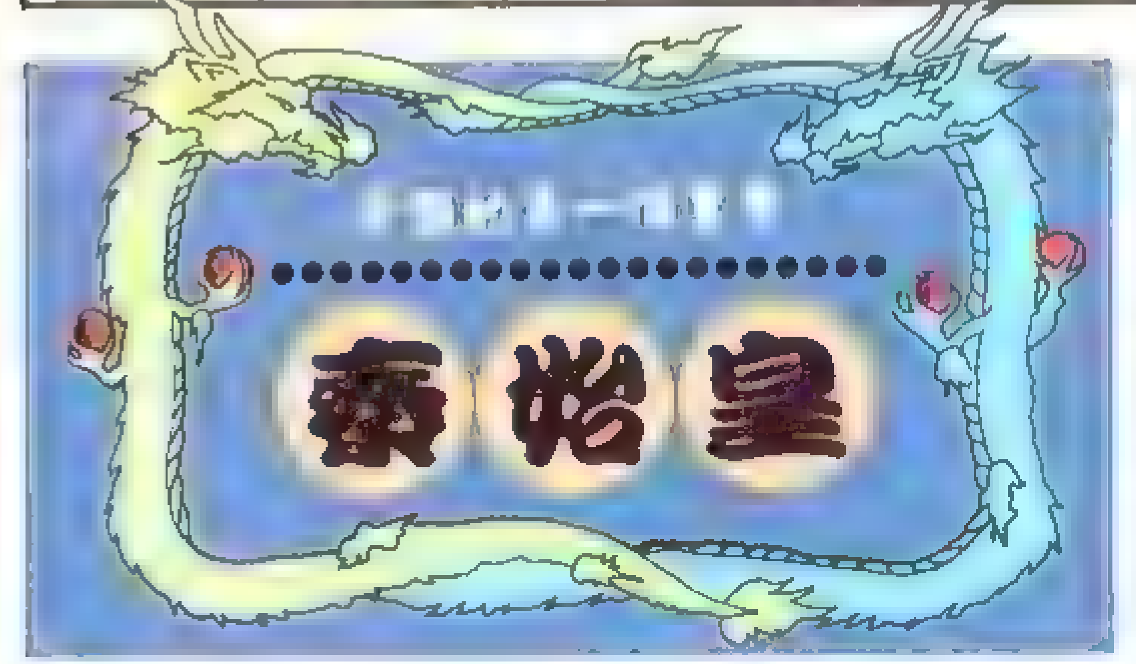
遊戲中的河水或海水，可不是光好看的而已。水流會到處自由地流動、由高處往低地流，可以自由流動的水對戰爭而言有什麼作用呢？遊戲中有一個特殊的兵種--工兵，可以在沒有地上物（如建築物、樹木）的地點上到處開山挖路，在地圖上挖掘出一條溝渠，然後引水來淹沒處於較低地勢的敵軍。這樣一來，三國史上的關雲長水淹七軍就可以上演了！

遊戲中的每一樣物品包括草地與樹木、房舍等，都有設定其易燃的程度，所以當一把火燒開的時候，可不是光靠風向與風力就可以決定火勢的變化，還要再加上燃燒的地點、當時的天候等各種因素。所以一場戰爭所應具備的各種地形、天候、季節、水、火等自然條件，都已經在三國風雲的戰場中實現了！

滾滾長江東逝水，浪花淘盡英雄…這是一場爲正義與邪惡對抗的戰爭，劉備、關羽、張飛這三位義結金蘭的異姓兄弟，爲了復興衰敗的漢室王朝，與北方的梟雄曹操、東南吳國的孫權，展開了歷史上最膾炙人口的故事！要深刻的感受戰爭的氣氛嗎？請來到三國風雲的世界！

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 冒　險 | 光碟版 | DOS | 機種：386 以上<br>記憶體：4MB<br>顯示：SVGA<br>音效：A/S/G<br>操作：M/K |
| 設計公司 | 發行公司 | 預定發行時間 | |
| 光譜 & 西基 | 光譜 | 6 月 20 日 | |

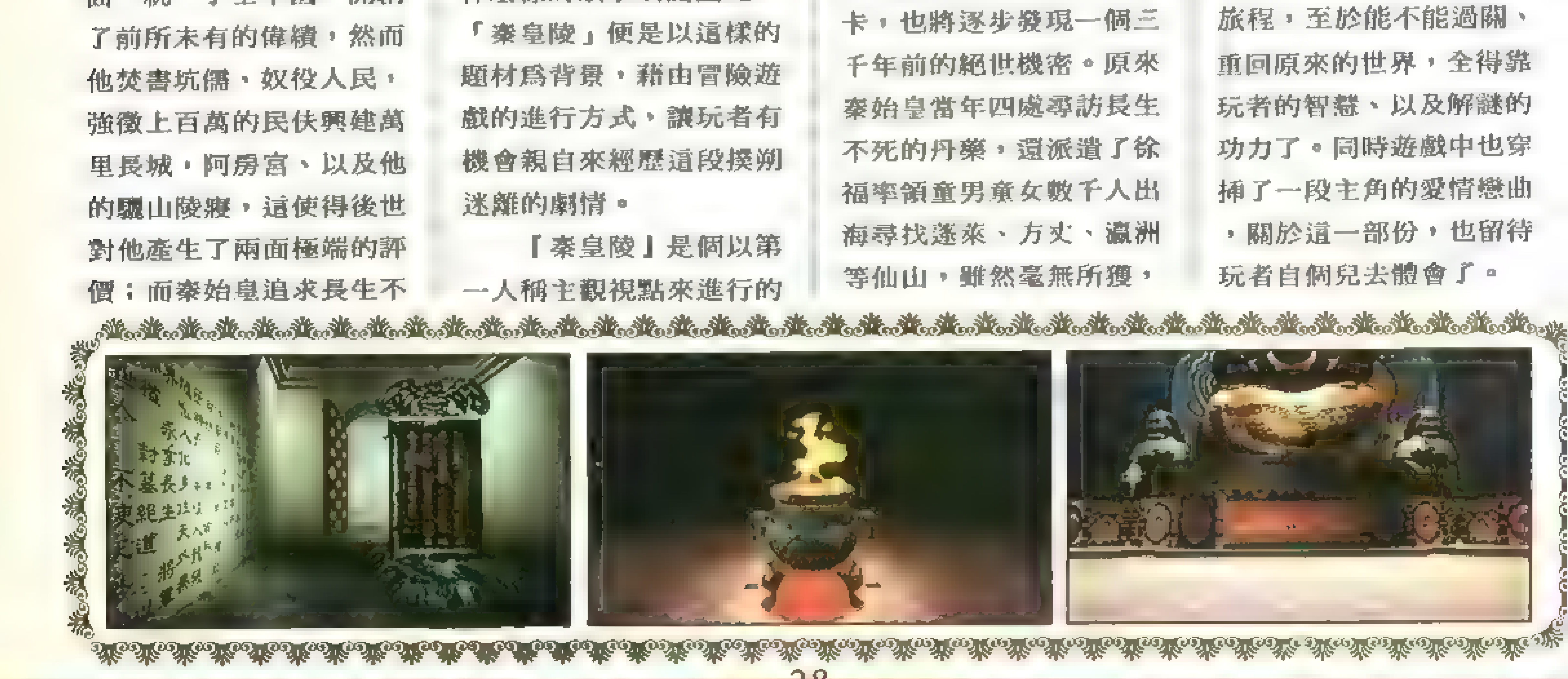
沈寂許久未見消息的冒險遊戲「秦皇陵」，經過了若干時間的開發，在光譜資訊以及西基電腦動畫這兩家公司努力的「催生」之下，最近已經進行到接近完成的階段。至於最新的狀況究竟如何？請各位看倌聽我道來。




秦始皇，這位中國歷史上第一個集權專政的皇帝，雖然他結束了春秋戰國時代各國紛亂割據的局面，統一了全中國，開創了前所未有的偉績，然而他焚書坑儒、奴役人民，強徵上百萬的民伕興建萬里長城，阿房宮、以及他的驪山陵寢，這使得後世對他產生了兩面極端的評價；而秦始皇追求長生不老的行為，以及規模龐大的兵馬俑坑、驪山陵寢，都為歷史上留下了不小的疑點。這其中究竟可能有什麼樣的故事或謎團呢？「秦皇陵」便是以這樣的題材為背景，藉由冒險遊戲的進行方式，讓玩者有機會親自來經歷這段撲朔迷離的劇情。

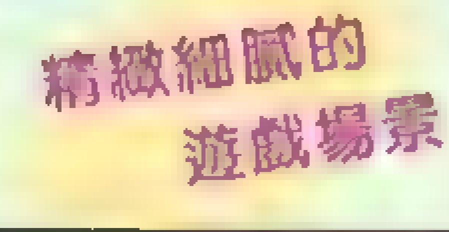
「秦皇陵」是個以第一人稱主觀視點來進行的冒險遊戲，玩者扮演一個三十年代的青年考古學家，應邀前往陝西的秦始皇陵墓協助調查，由於祖傳的玉佩和當年的秦始皇有著一段淵源，因此神奇地感應出陵墓秘道的方向，玩者因而能夠深入以往無人發現的地下宮殿。在這裡，玩者將遭遇到各種可能致命的陷阱，這全是秦始皇當年所安排用來對付那些盜墓者的機關，玩者不僅要逐一破解層層的關卡，也將逐步發現一個三千年前的絕世機密。原來秦始皇當年四處尋訪長生不死的丹藥，還派遣了徐福率領童男童女數千人出海尋找蓬萊、方丈、瀛洲等仙山，雖然毫無所獲，卻意外發現一名長相特異的方士，在方士的慫恿之下，秦始皇動員七十萬人修築驪山陵寢，由方士設下了大型的機關，好讓秦始皇得以永生不死。至於真相究竟如何？秦始皇的生死又是如何？將由玩者隨著遊戲的推展，而逐步揭開這個秘密。

之後玩者將會進入遊戲的重點所在，到達另外一個全然不同的秦朝世界，在此展開另一段的冒險旅程，至於能不能過關、重回原來的世界，全得靠玩者的智慧、以及解謎的功力了。同時遊戲中也穿插了一段主角的愛情戀曲，關於這一部份，也留待玩者自個兒去體會了。

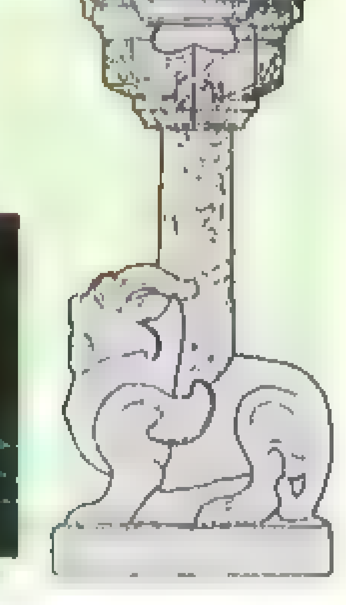


# 以 SGI 工作站製作的大量動畫

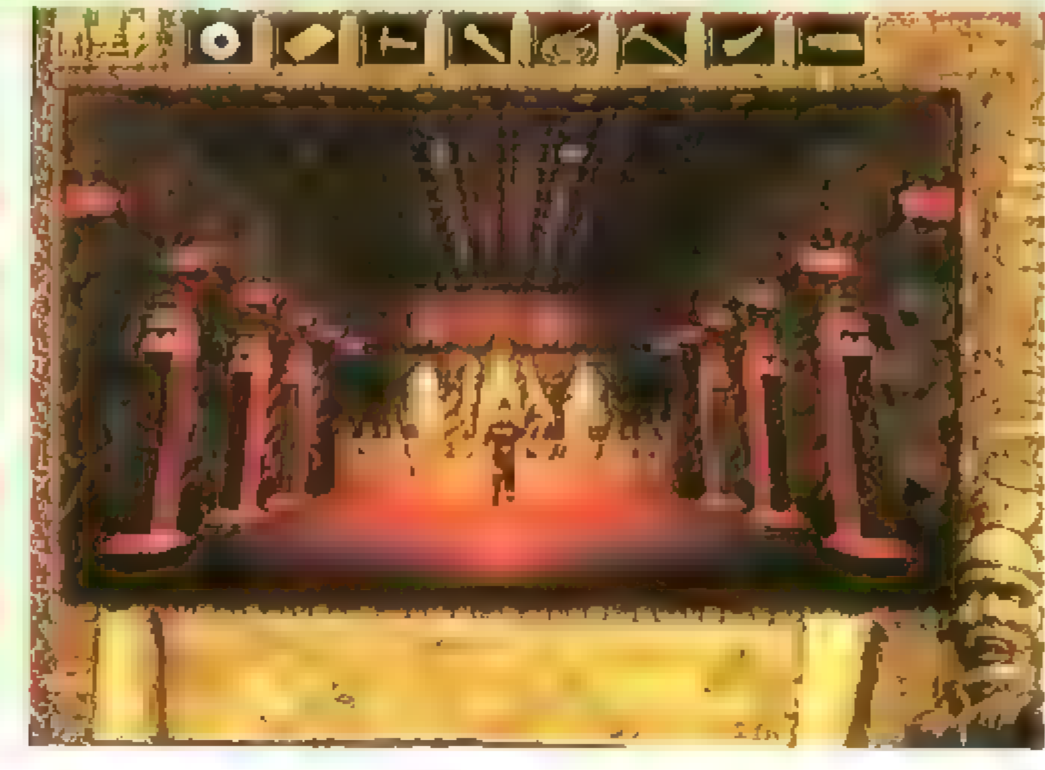
這是一個以 3D 動畫為號召的光碟冒險遊戲，所有的場景，完全採用 3D 的手法來建造，甚至連人物也是一個點、一條線地拉出的 3D 造形。這種方式製作出的各種場景，的確讓人有身入其境的感覺，而其中幾個龐大的場景，氣勢磅礡，配合動畫營造出來的氣氛，更具有震撼的效果。而為了充分發揮『西基』在電腦動畫方面的特長，遊戲中也安排了數十段的過場動畫，由西基專業的動畫導演負責製作，因此無論在取景、運鏡，以及畫面的銜接上，都有水準以上的表現。由於是高解析度 256 色的模式，因此圖形量可說是相當地驚人。這麼大的圖形量，全是以『西基』的高速 SGI 繪圖工作站，才能有效率地運算出所有的圖檔。



精緻細膩的遊戲場景



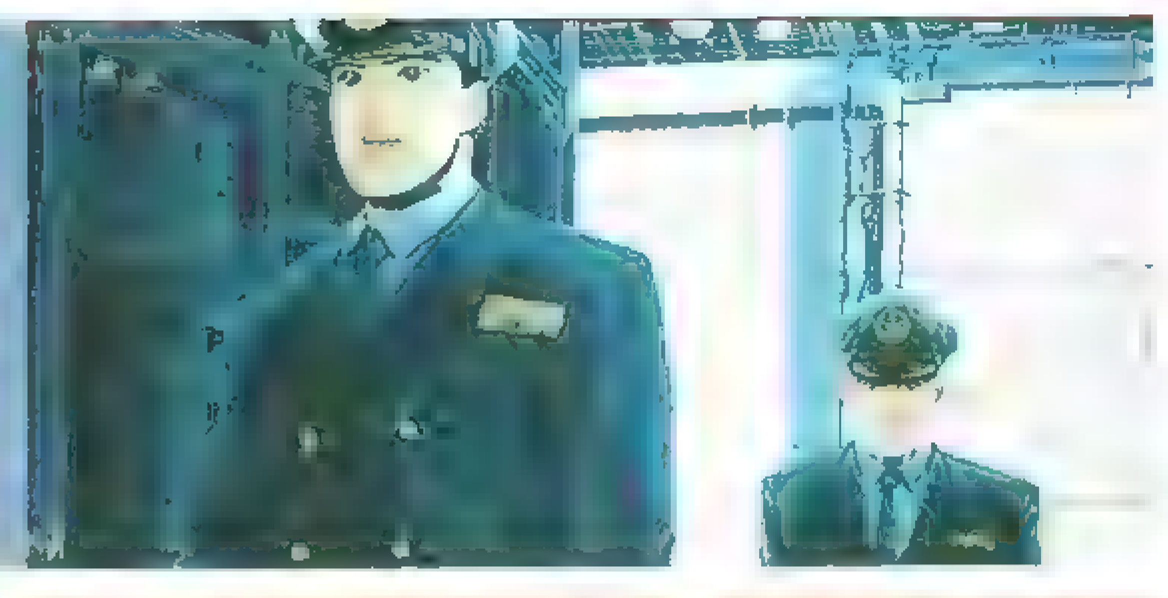
# 符合人性的操縱介面



便利的操縱介面

至於在操作方面，本遊戲可同時使用鍵盤及滑鼠來進行，對於平常不同習慣的玩者，的確相當地方便。除此之外，所有的命令選項及遊戲過程所得到的物品，都放在主畫面上供玩者直接點選，而且無論是移動、觀察、對話或是使用物品，游標都能夠自動切換，讓玩者能以最輕鬆的方式來進行遊戲。在謎題的設計方面，雖然沒有十分刁難玩者的地方，但常常需要腦筋急轉彎一下，並且充份利用身上的物品，冒險遊戲的老手可以輕易地玩完整個遊戲，新手也不必擔心遇到卡死的狀況。此外，本遊戲也提供了筆記本的功能，會自動將玩者所得到的重要訊息記錄起來，玩者大可不必擔心漏記了任何訊息。

本遊戲製作的進度，目前已完成了百分之八十，由於這是光譜與西基兩家公司合作的第一個產品，因此雙方均採取比較審慎的態度，除了力求測試完整，追求零 BUG 的目標之外，也將反覆檢討遊戲中值得加強之處，希望做到最完美的品質之後再來發行，因此，本遊戲預定的上市日期將在今年六月，雖然心急的玩者可能會覺得迫不及待，但畢竟一個好的遊戲，的確是值得我們等待的，不是嗎？



莫札特的第 41 號交響曲從深海中隱隱傳出，那是另一場權力的角逐。同樣的是帝國的權力延伸，但是這一次卻更是驚天動地。

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 戰略 | 磁片 / 光碟 | DOS | 機種：386 以上<br>記憶體：未定<br>顯示：V<br>音效：S<br>操作：M |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | |
| GAM | 華義國際 | 八月 | |

# 披上你的戰袍、繃緊你的

日本自衛隊中，一位勇敢果決，有著崇高理想的潛艇指揮官海江田，利用了某一次的演習任務，製造出意外而使整艘潛艇由於下潛過深而遭壓潰，事實上這只是一個假象，因為潛艇上的所有士官兵，都在意外發生之前就已經先行離去，他們的另一項任務，乃是要利用一艘更先進、配備更精良的高科技潛艇，來完成他們的夢想。這艘潛艇就是大和號，正準備在深海中對世界發出保衛和平的宣告，玩家們也請摩拳擦掌隨之而行吧！

沈默的艦隊是一款戰略模擬遊戲，潛艇就是其所模擬的對象，遊戲中操縱的設計相當簡便，不至於讓玩家手忙腳亂，不過特別的是，在遊戲中一共有五種不同的角色，同時由玩者來操控，分別是：

艦長：在這裡可以看到全局的海圖，也可以清楚的瞭解目前所在的位置，還要負責下達正確的命令指示，所以可要隨時保持一顆清醒的頭腦。

副艦長：有遊戲中所有的攻擊艦、巡洋艦、各級潛艦以及所有武器的詳細資料。此外，還有大和號的狀態圖表，可以隨時查看瞭解潛艇的精確狀態。遊戲系統部份的控制也是由副艦長管理，包含了音樂音效的開關，存檔讀檔等等。

水雷長：武器的更換、裝填，都是由水雷長負責，玩家可得要謹慎注意囉！

水測長：水測長可以說是潛艦的耳目，經由水測長對各種聲納數值的研判，才能正確無誤的解讀出，潛艇目前所在的方位，以及敵艦的位置。當然這些工作也是由玩家來負責的。

操舵手：控制潛艇的行動，包含了速度方位、上浮或下潛的角度，眼觀四面、耳聽八方的技巧盡在其中了！

玩者必須穿梭在這五種不同的角色之中，才能完整的操控大和號，進而去完成任務，而這也正是遊戲的精采之處，讓玩家彷如真的在操控潛艇一般。舉個例子來說：

嗶、嗶、嗶…雷達上出現了狀況，水測長轉身向艦長報告：「艦長，根據聲納的分析，這似乎是一艘基輔級的蘇聯潛艇，正以二十節的速度向我們逼進。」

「操舵手，轉方位，西北北廿五，以五節的速度進入瀨戶內海。」

所有人的精神又亢奮了起來，因為接下來可能又有一場硬仗要打，只有全付武裝起精神，才是致勝的基本條件。

「水雷長，立刻把一至四號的發射管換裝成 89 式魚雷，五至八號發射管空出來等待命令。」

「是，艦長」…潛艇無聲無息的駛入瀨戶內海…

雷達上又多出了幾個目標，「報告艦長，又發現兩艘潛艇，一艘是洛杉磯級，另一艘是阿爾法級，都正要進入瀨戶內海…」

「很好，果然是用闌

↑大和號航行的英姿

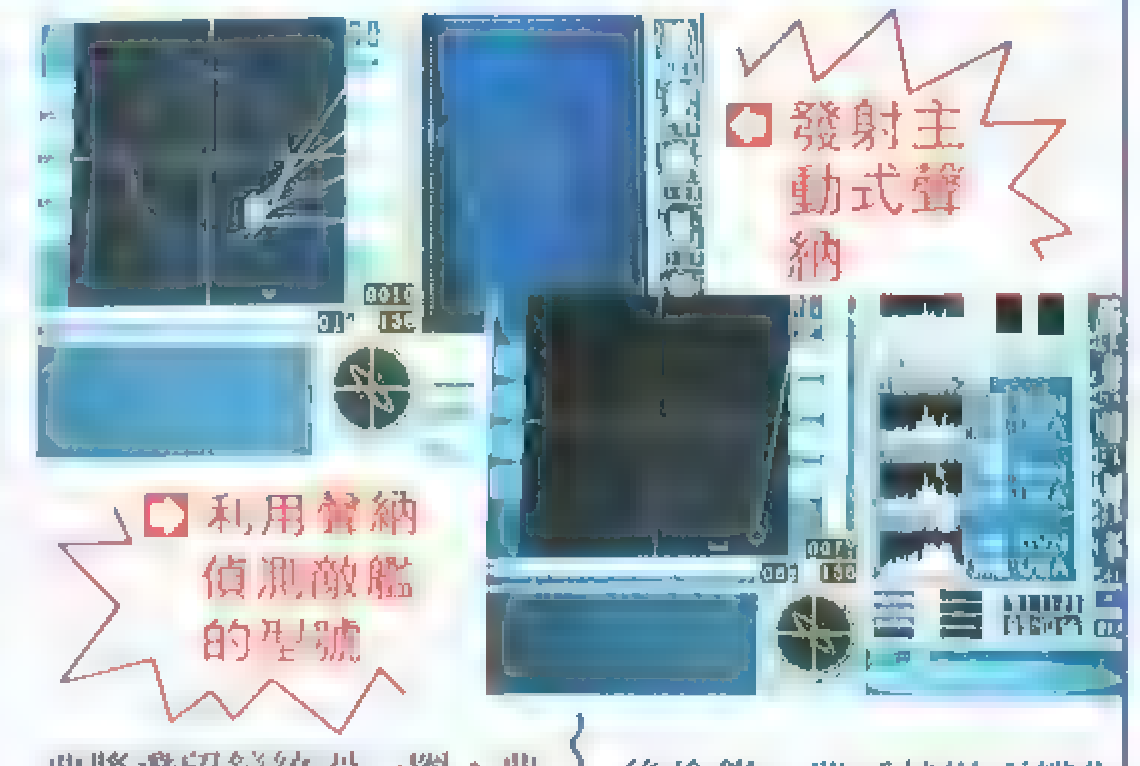
↓主角海江田

# 詭異的深海、攸關性命之處

沈默的艦隊這個遊戲，在畫風上有明顯的手繪風格，配色上是以較冷的色調來處理，傳達出那黑暗深海的詭異氣氛。畫面使用的顏色並不多，不會讓人眼花撩亂，由於遊戲的操控是以圖形 ICON 爲介面，所以一個清晰乾淨的視野就相當的重要。遊戲中是以滑鼠爲操控的工具，所有的動作、命令都是由滑鼠選取 ICON 來完成。遊戲的關卡設計相當的多樣性，有各種不同的深海地形，所以在某些任務中，必須非常注意地形的變化，否則大自然就成了你最大的敵人。

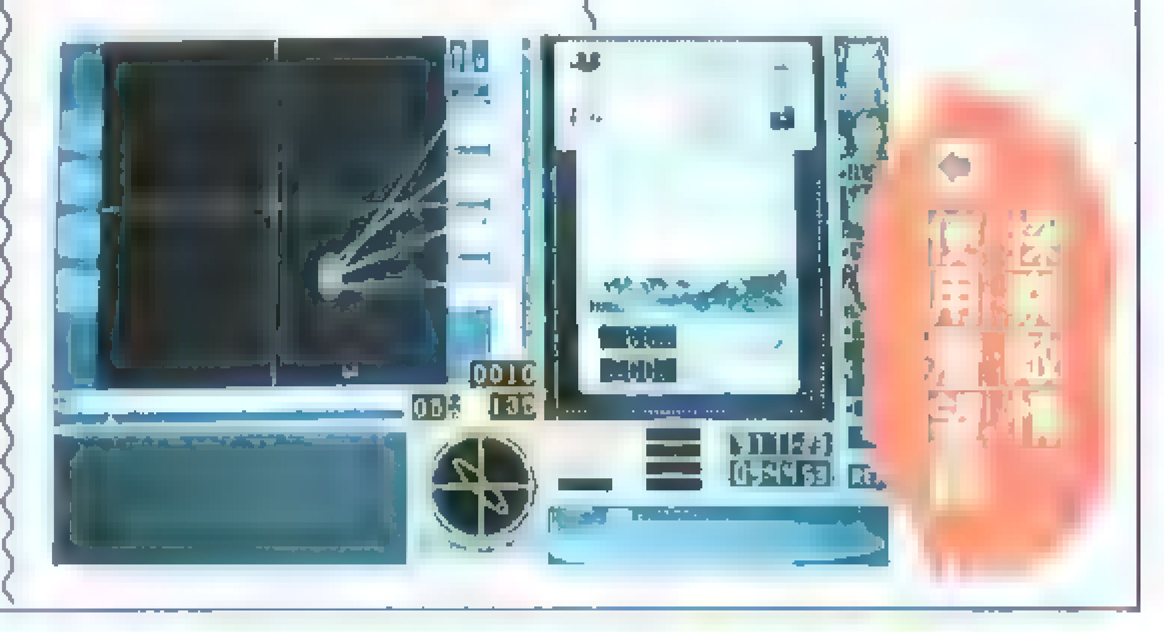
## 基本操作流程：

進入任務之後，首先要觀察目前所處的狀況，這包括了地形以及附近海域的情況，海面上也是必須要留意的，可以用潛望鏡來觀測海面上的狀況，不過要記得先將潛艇上升至海面下，如此才能看到海面上的情況，但是千萬記得不要只看一面，一定要將潛望鏡繞過一圈，要不然一不小心被敵人從背後偷襲，那可就得不償失了。



發射主動式聲納

利用聲納偵測敵艦的型號



## 神經

堵戰術。哈！這種不入流的戰術也想打敗我…」艦內泛起陣陣的紅光，全船都進入了警戒狀態。

「副艦長，報告目前狀態。」

「目前全艦除了左尾舵受損之外，其餘部份狀況良好。」

「好，操舵手，轉方位西北北零六，進入大阪港，然後立刻迴轉…」

「是。」

「水雷長，五至八號發射管開始裝塡，MK－44 型魚雷隨時待命發射。」

「水測長，注意敵艦的位置，開啓拖曳式聲納…」

「嘿嘿！你們這些不自量力的傻瓜，看我怎麼把你們一艘艘的轟成一段段的歷史吧！」

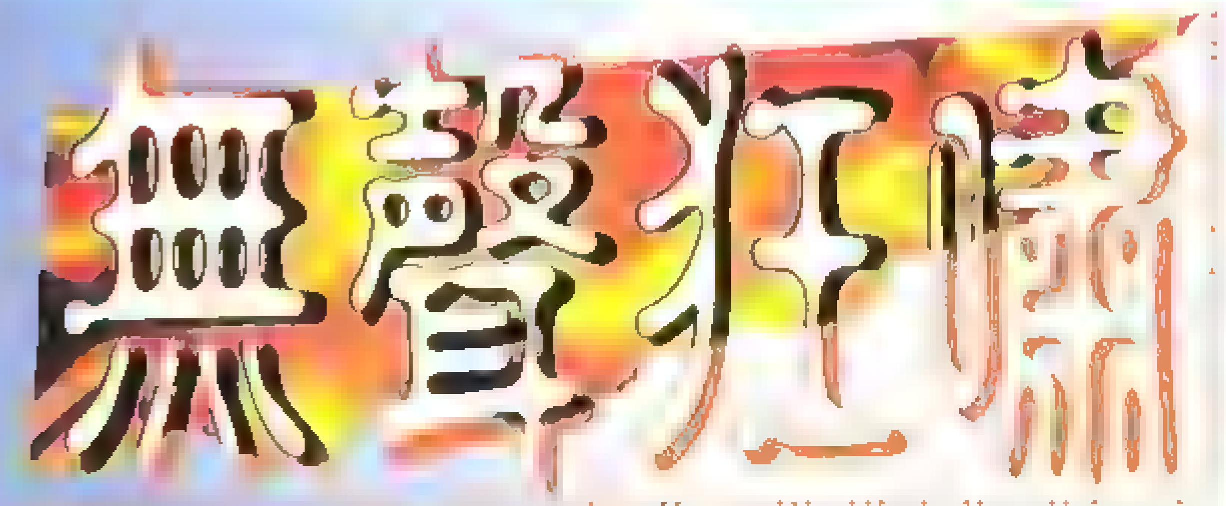
以上的狀況是玩家在遊戲中，隨時都有可能會遇到的，整個遊戲的氣氛相當的緊湊，劇情的銜接也絕無冷場，讓您由頭刺激到最後。

## 小心不要被終結了！

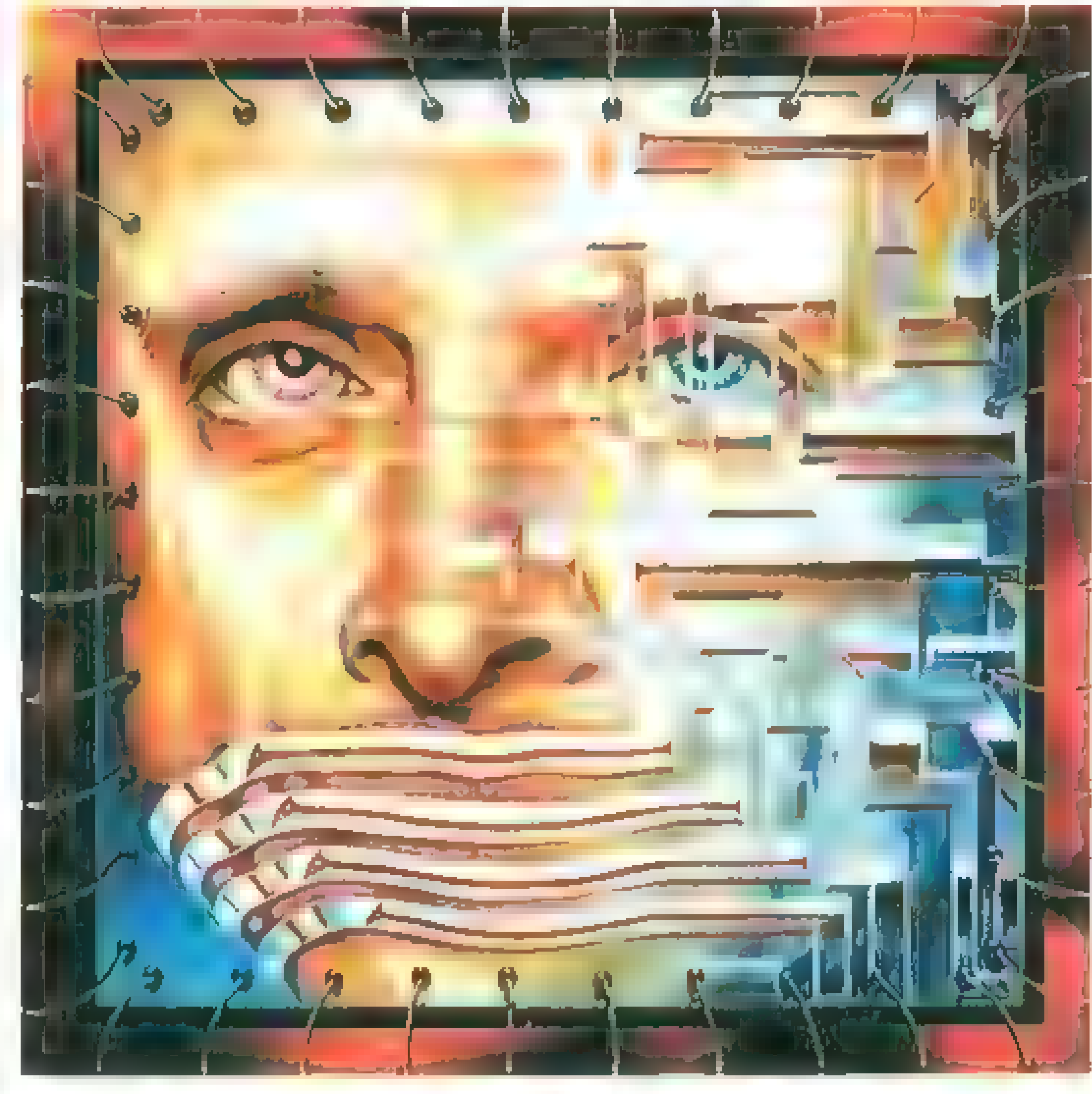
如果「大和號」在戰鬥中遭敵方的船艦或潛艦擊沉，那當然遊戲就結束了。除此之外，如果「大和號」因爲其它的因素而喪失作戰能力的話，同樣的遊戲也會結束，所以在遊戲中也必須思考一些政治層面的問題，以及「大和號」在整個局勢中的主張。

這款由漫畫改編的遊戲，同樣地具有相同的特質，就是大膽的以未來世界的故事來發揮，所以在劇情上的魅力是絕對引人入勝的。遊戲中共分十個任務，由淺入深讓玩家漸漸的熟悉各種潛艇的操控特性。當然，如果您的遊戲功力早已登入名人殿堂，那麼您可直接挑選一場您喜歡的任務來挑戰。

遊戲的進行就是如此，沒有一刻是可以放鬆的，而音樂也適時的跟著緊張的節奏，讓人更能夠進入深海的戰爭世界。神聖的使命、緊湊的劇情、簡便的操控；沈默的艦隊，是個可以發揮想像空間，眞正用大腦去玩的遊戲。




| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
| --- | --- | --- | --- |
| 益智冒險 | 光碟版 | DOS/WIN95 | 機種：486 以上<br>記憶體：8MB<br>顯示：SV<br>音效：S<br>操作：M |
| 設計公司 | 發行公司 | 預定發行時間 | |
| Cyber Dream | 松崗 | 四月下旬 | |



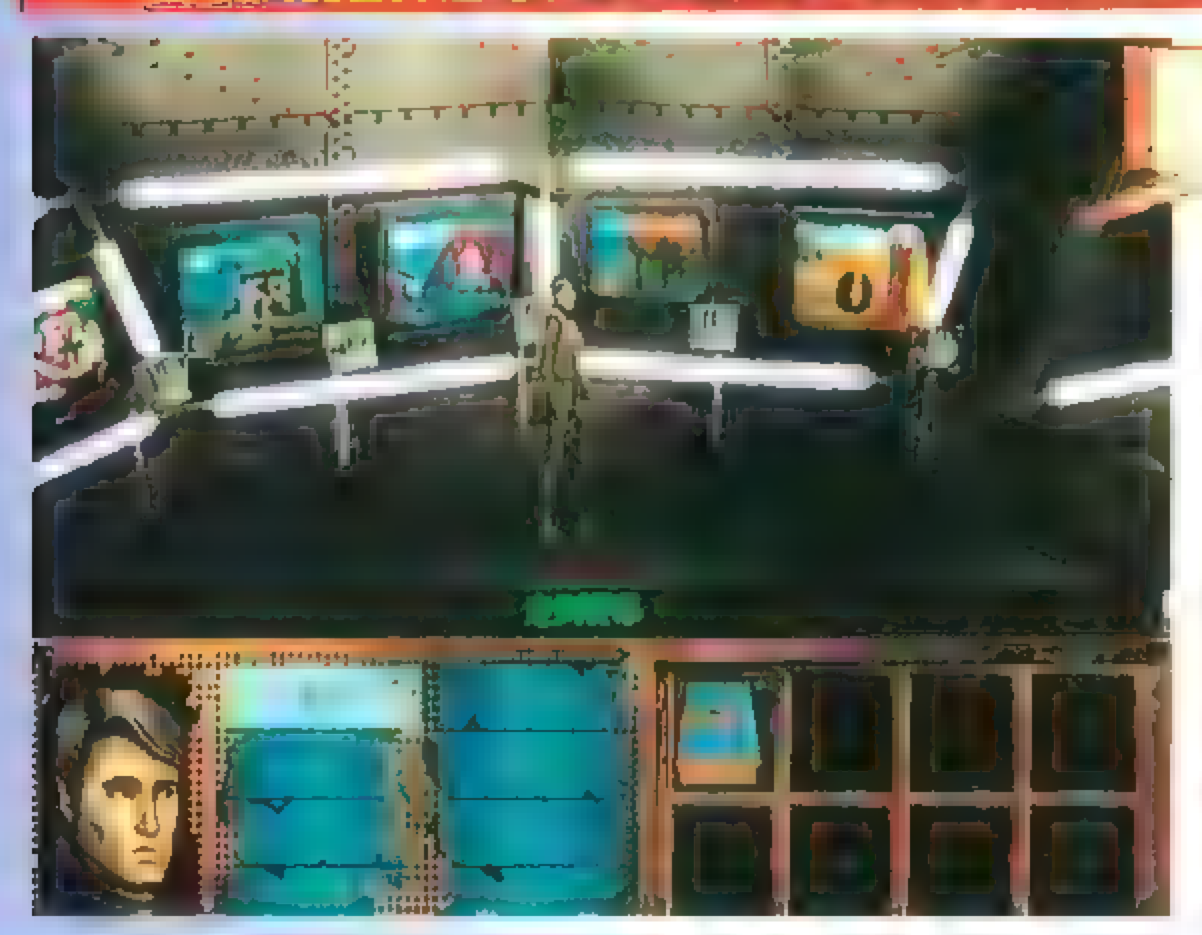
科幻驚悚小說一向是冒險遊戲絕佳的題材，而這一次由 Cyber-dream公司所推出的《無聲狂嘯》呢？首先是改編一部得過全美首獎的小說 " I Have No Mouth, And I Must Scream! " ，更請到原作者，得過多次全球最佳科幻小說獎的 Harlan Ellison 參與改編及人物配音等工作，因而在故事內容、情節架構上都相當完整且深入，一再地發人省思！

## 一台瘋狂的電腦

為了避免再一次發生全球性的戰爭，在蘇聯、在中國、當然也少不了美國，這三大強權勢力從二次大戰結束就秘密發展大型的防禦電腦系統，而在不斷地灌輸人類的知識，日歷經擴充、成長的過程，它們開始有了能自我建造及補強的能力，進而變得更聰明、變得更強大，彼此之間甚至能相互感應，最可怕的是，它們在創造之初，就是以毀滅對手的出發點！因此，當它們統合為一個個體－AM之後，第一件做的事，就是毀滅全世界的人類！

“他”做到了，令他痛恨的人類已經從地球上消失，但其他的貓啊狗啊、昆蟲花朵，一切有生命的物體也都隨之消失了，至於身軀龐大的主電腦 AM ，本身卻沒有行動的能力，只能永遠待在深邃的地底，日復一日，他的憤怒與痛苦只能藉著一件事來發洩－折磨他特意留下的五名人類－很快地，一百零九年過去了…。

## 更多樣化的遊戲空間



原一個才是 AM 要的答案？

與原著小說不同的是，在遊戲玩者可以選擇扮演五名角色，每一個都是一段獨一無二的冒險過程，而且在每一段過程中，也安排許多不同的支線及情節，解謎的方式相當多，並不侷限於一種，使玩者能體驗多線故事、多重路徑與多重結局。

在這充滿衝擊性的劇情當中，玩者將前往不同的地點與時空，可能面臨形形色色的人類，並希望從他們身上得到自己需要的訊息；而除了對白方面力求表現之外，光碟版的超大能量更使大家能聽到超過四十名人物的數位語音，在各個章節裡也都有不同的精彩動畫，特別值得一提的，就是原作者 Harlan Ellison 就是瘋狂的電腦 AM 的幕後配音！

盧卡斯公司在《亞特

蘭提斯之謎》的遊戲中所選用的操作介面，一向爲大家所喜愛，而《無聲狂嘯》所使用的也與之有幾分神似，透過左下角八種不同的動作指令，配合右下方物品欄或畫面上可使用的物品，產生出數百種天馬行空的組合，進而結合出不同的難題，雖然經過中文化之後，爲了避開一些雙關語的用法，使謎題的難度無形中下降了，而且還有參考文件可供參考，但爲了證明自己的人腦能勝過AM的電腦，大家可要多努力一點，因此對各位玩者來說，花點腦筋恐怕還是免不了的。

愛倫望著喝不到的泉水生嘆！

高大的哨兵看守著寶物

在飛船內部的萬里斯特

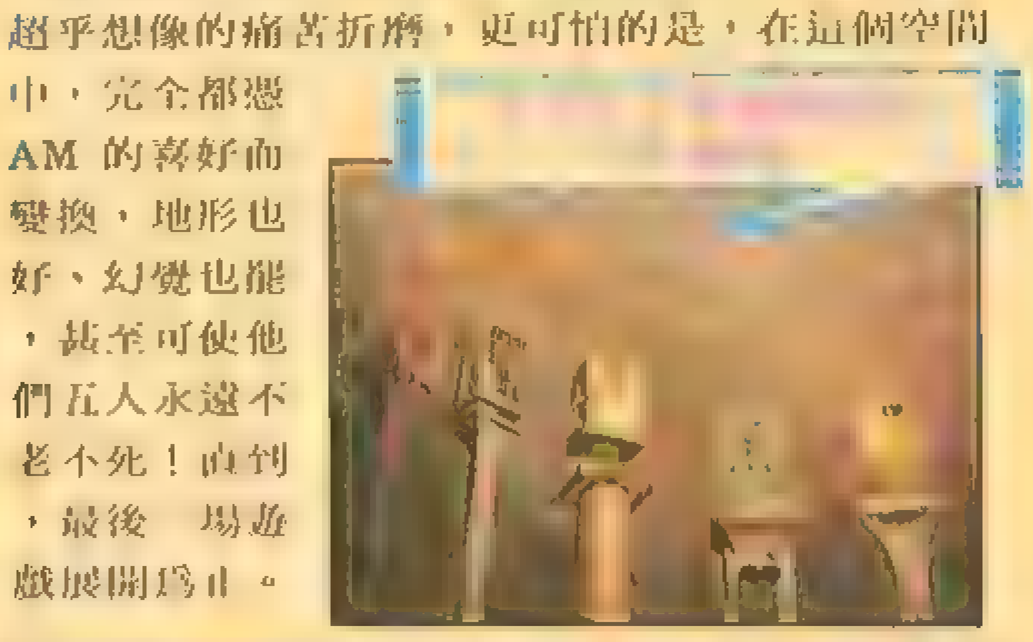
這裡是飛船的動力中心

AM利用泰德害怕黑暗的弱點刺激他

尼達克準備開始一場人體實驗

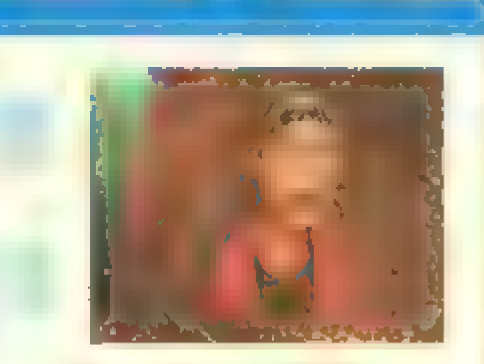
## 五個被詛咒的靈魂

沒有人知道，AM爲什麼留下五名人類，也沒有人知道爲什麼留下的是這五名人類？但他們有一個共通點－有一段悲傷、不爲人知的過去，正由於如此，AM便利用他們心靈上致命的弱點，讓他們在自己創造出來的虛擬世界中，忍受著超乎想像的痛苦折磨，更可怕的是，在這個空間中，完全都憑AM的喜好而變換，地形也好、幻覺也能，甚至可使他們五人永遠不老不死！直到最後一場遊戲展開爲止。

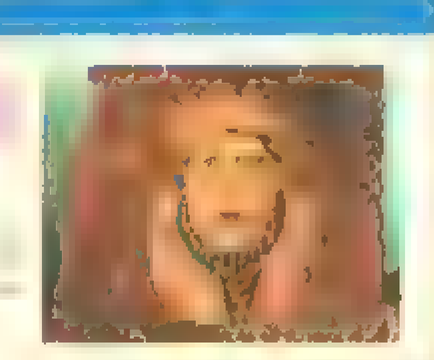


原本是納粹科學家的尼達克（Nimdok），原本從事人體改造等實驗；從滿臉的皺紋可以看出已經歲月的痕跡，心胸狹窄的他，凡事只會獨自一人享受。

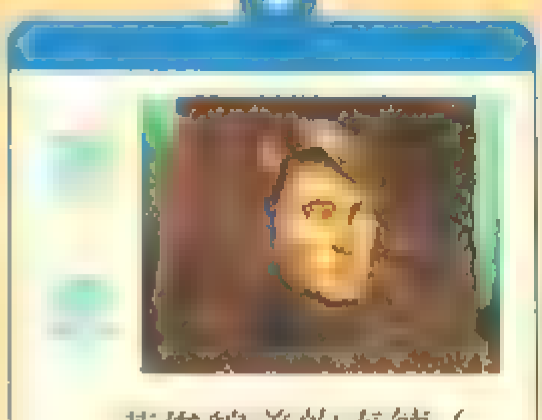
自殺者葛里思特（Gorrister）在發生戰爭前遺棄了自己的妻子，因而飽受內心譴責之苦，在長久的精神壓力下，讓他具有強烈的自殺傾向。



唯一的女性愛倫（Ellen）呢？這一名聰明的黑人女性，擁有傑出的學位與傲人的職業，平常以幹練、冷靜著稱，但有誰知道，爲什麼當她面對黃色時，會歇斯底里的大叫呢？



AM最喜歡折磨的玩具班尼（Benny），原本是名身強體壯的軍官，卻被改造成一個類似人猿的人形黑猩猩，滿身都是輻射造成的傷口與疤痕，而且患有嚴重的關節炎，連走路、說話都有困難！



英俊貌美的泰德（Ted），似乎是出身名流的他，其實是個大騙子，因而對任何人都不相信，總一天到晚神經兮兮的擔心自己受到別人的監視，總是疑神疑鬼地東張西望，沈浸在受陷害幻想中的他，是一名標準的偏執狂！

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
| --- | --- | --- | --- |
| 動作模擬 | 光 碟 版 | DOS | 機種：486DX33<br>記憶體：8MB<br>顯示：SV<br>音效：S<br>操作：M |
| 設計公司 | 發行公司 | 預定發行時間 | |
| 新藝資訊 | 新藝資訊 | 未　　定 | |

模擬動作類型的遊戲，在國外一直有一定的市場佔有率，如最近上市而造成話題的「鐵甲爭霸戰２」以及即將推出的「機甲神兵２」，皆未演先轟動，在這些遊戲中玩家將驅動龐大的戰鬥兵器與狡猾的敵人作戰；而在國內，由於研發技術及市場因素，使得玩家很少機會玩到由國人自製的此一類型之遊戲，「戰魂」即是一部精心之作。

## 匠心強力的故事內容

時間是二〇九六年，由於經濟建設已成爲人類主要動脈，漸漸的人類各項生活所需必須完全依附在各企業之下，國家勢力亦日漸示微。隨著各地勢力的重組，這些小型企業逐漸整合成三大企業體系，分別爲美洲地區的「先知企業集團」、歐洲區域的「創制企業集團」、以及掌控亞洲的「夏室企業集團」，此三大企業體系各自懷有自己的理想在世界的舞台活躍著。

遊戲的主角原先是隸屬於「先知企業集團」的科技研究人員，與其父親一起研究如何提高人類思想靈魂與資訊科技系統連結層次的技術。就在研究計畫接近完成之時，主角父親突然遭人殺害，所有的研究成果亦不翼而飛。主角遭此變故後亦辭去了研究工作，遠離人群封閉自己，當再次出現時已成爲先知企業集團「特殊事件調查科」之一員。由於當時各企業集團間表面上皆和平共處，實際上仍有許多小型紛爭，而這些充斥各地的小型戰爭多半必須秘密而迅速的結束，因而產生了許多機動力高且靈活的戰鬥兵器，這些戰鬥兵器的操作員必須有足夠高的精神力量才足以驅動這些設備。

## 讓人[illegible]的逼真操作

模擬遊戲不外乎逼眞的操作實感，但通常在設定上頗爲繁瑣。然而「戰魂」體貼的設計，讓玩家輕易掌握狀況並能充份享受遊戲樂趣，但又不失其模擬遊戲的特質。多功能複合式資訊顯示視窗，可切換成敵人資料、後視攝影鏡頭、自機損害表…等，各式功能（例如：方位計一表示機甲兵上半身的旋轉量，方向計一表示自機行進時所面對的方向座標）

⊙武器及道具使用狀況表：

顯示使用中之物品及該物品之相關資訊。

⊙武器系統：

切換不同武器系統時將設定特殊瞄準模式。

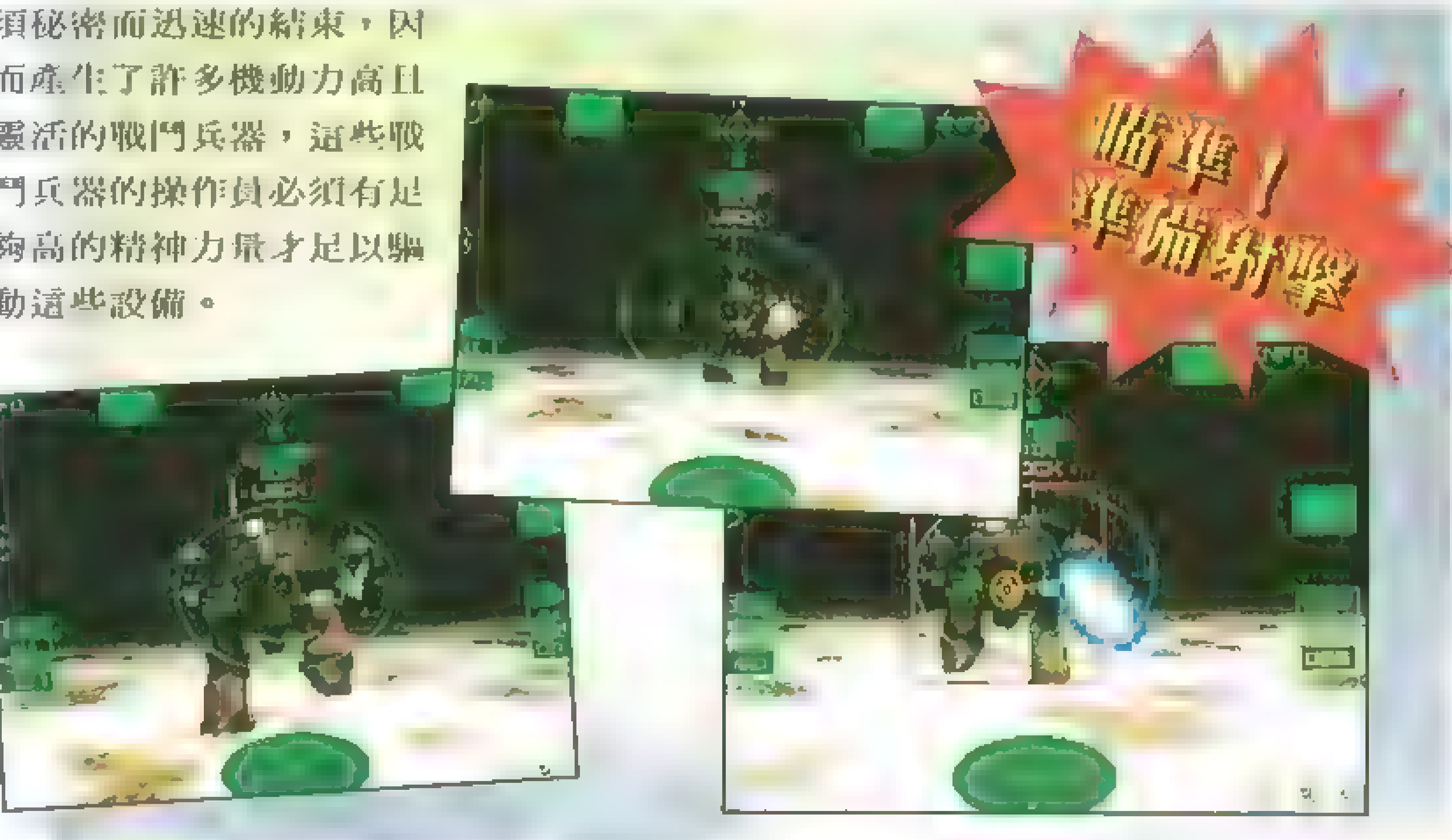
⊙雷達系統：

可切換三段不同的掃瞄範圍，而敵人位置以立體模示顯示。

⊙可由高度線得知敵機與自機的相對高度。

⊙反制系統：

對應敵機的武器系統，共有三種。



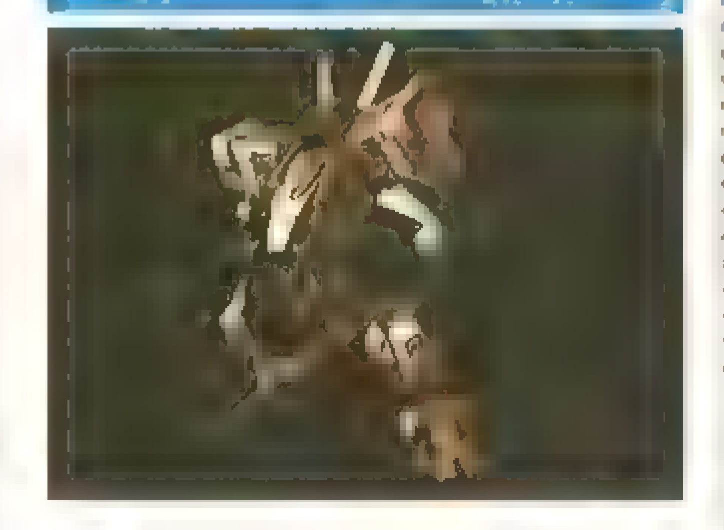
# [illegible]

遊戲開始，表現流暢精美的過場動畫，就使玩家感受到一股強勢的震撼，其中的戰爭兵器～機甲兵的作戰過程，更不在話下。所有的機甲兵皆先由專人作基本設定後，製成 3D 模型，而每具機甲兵皆有詳細的背景資料，以下就是各機甲兵的介紹：

### [illegible]

創治集團所開發之無人操作型偵察機械人，可搭配其他機甲兵作輔助攻擊，且因偵察範圍廣，速度極快，在2065年之後，廣泛的被各企業所採用。

### SAGITTARIUS（射手）



創治集團生產之輕型機甲兵，在機動力及武裝能力取得極佳的平衡點，所以該機型在全世界之佔有率爲最高，爲主角最初所操作之機甲兵。

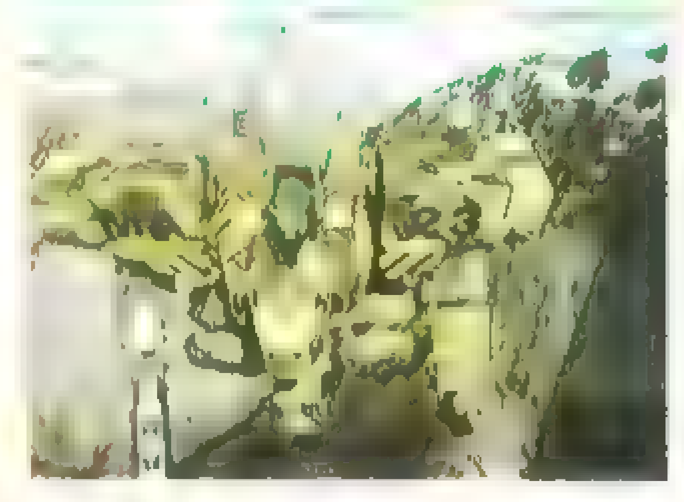
### MING（明）

據最新情報顯示，該機甲兵爲末日集團秘密開發之戰鬥兵器，除此之外並無任何相關資料。

### [illegible]

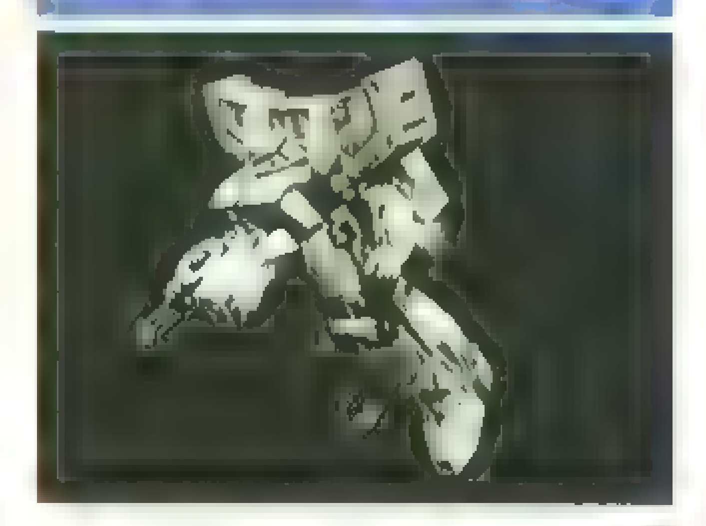
先知集團以 COUGAR 爲藍本，改善其武裝及裝甲能力所研發而成，而爲了新增的機能卻犧牲其機動能力，但因與 SAGITTARIUS 價差極微，所以其機種佔有率僅排名於 SAGITTARIUS 之後。

### [illegible]



創治集團所開發的重型人形機甲兵，裝甲強度極佳，在重型機甲兵中爲機動性較高之機種，由於通用性高，廣泛的被各企業採用。

### DRAGOON（飛龍）

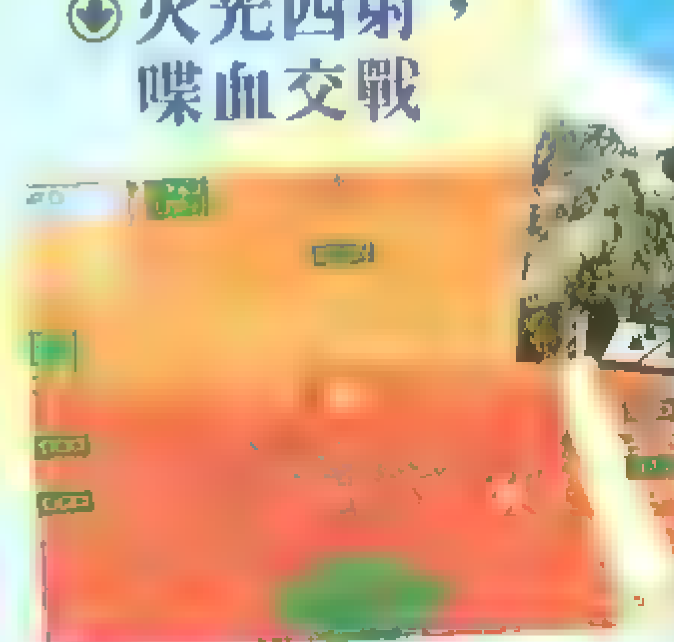


先知集團之終極兵器，有極高效能的電子能量轉換裝置，其機動性在目前爲全世界最佳者，但其操作員之精神能力要求極高，只有某些操作員可使用這終極兵器。

# 令人讚賞的視聽享受

遊戲場景的變化相當豐富，從遼闊無際的沙漠、凜冽蒼涼的冰原、高聳壯闊的峽谷、層層結構的都市到詭譎神秘的敵方基地，每一個佈景都是精心傑作。配合多變的任務內容，表現出絕佳的地理環境。

在音樂方面，爲了提供玩者更好的享受環境，於是特聘專業的配樂工作室來製作，希望能帶給玩者全新的感受和人機一體的體驗。至於音效部份，爲了要表現出真實的效果，也配合了數百個特製的音效，除了每台機甲兵的腳步聲會不同之外，就連踏在不同的地形上也會有不同的聲響，期望能帶給玩者最好的感受。你喜歡「毀滅戰士」、「黑暗原力」嗎？你喜歡「鐵甲爭霸戰 II」嗎？如果你喜歡這幾個遊戲，就不能放過這個機會喔！



火光四射，喋血交戰

夠氣派的操作方位

# 3D終極戰士

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 動作射擊 | 光碟版 | DOS | 機種：486DX33 以上<br>記憶體：4MB |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | 顯示：V |
| 宇峻科技 | 宇峻科技 | 五月下旬 | 音效：S/U/G<br>操作：K/M |

宇峻科技繼「超時空英雄傳說」後，又研發設計了一套不同類型的遊戲－《3D終極戰士》，除了向高難度的製作及開發技術挑戰，更針對喜好3D遊戲的玩者，投注了許多心力，進行更多更新的嘗試，來滿足玩者，以下是遊戲精彩內容介紹。

## 西元2105年，核戰爆發…

停車場中也有狀況喔！

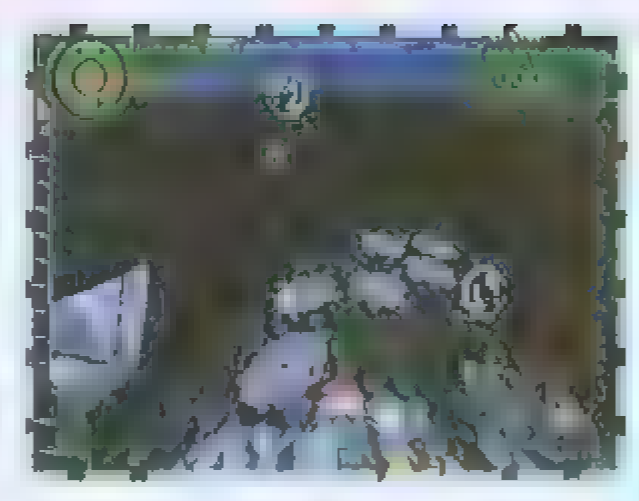
《3D終極戰士》是以兩個主題連貫而成，第一個是人類長久以來發展及使用的電腦系統所衍生出來的後遺症。第二個是外星人入侵的問題，在這兩大隱憂的同時爆發之下，可以得到一個結論，就是外星人利用人類賴以生存的電腦系統，發動了一場毀滅性的戰爭，想來佔領地球爲所欲爲。

遊戲中的主人翁生活在核戰爆發後及外星人統制的世界中，藉由反抗軍之支持做爲其強大的後盾，來完成各項艱鉅的任務，最後的目標是將外星人趕走，重建自己的家園。在遊戲中主角穿梭於現代與未來之間，玩家就是在時空交替的背景中進行任務，要拯救一些重要的人物，以防止時空磁場發生扭曲，摧毀了地球以及太陽系；在如此衆多的寫實背景裡，主角該如何利用當時的人、事、物，來完成這些困難重重的任務呢？如果是玩家您，又將如何去處理呢？這可就是要考驗玩家的應變能力囉！

## 精彩多變的武器系統與裝備

在《3D終極戰士》中主角將穿梭於不同的時空中，於是遊戲中不只是提供單一套的武器系統，身處於不同的時代背景，就必須善用當時的武器來擊退敵人或完成任務；主角可能必須在回到現代場景中的便利商店尋找補給品增加能源，也可能在外星人研發實驗室中發現強大的外星人武器，或另外藉由時空機器的傳送，前往外歷史博物館取得上古神器與魔法卷軸來消滅善於偽裝與隱形的外星人，如此一來，武器系統與裝備不再顯得單調乏味，更增加整個遊戲的耐玩性。

遊戲在擬眞的現實景物中進行著，玩家將在有諸多變化的場景中進行遊戲，您可能要在錯縱複雜且四處飄浮著沼氣的下水道中，去完成您的任務，不僅要搞清處周圍的地理環境，更要時時刻刻小心致命的沼氣，而且還得要提防陰險狡詐的敵人對您攻擊或突襲。而且爲了讓玩家覺得更逼眞，更有臨場感，製作小組花費了許多苦心，精心設計研究，要如何才能將眞實的場景溶入遊戲之中，以在水中的場景爲例：在前述充滿



沼氣的下水道中，一般的水可分爲有害或無害的，且大多數的情形都是靜止的，爲了使其更加逼眞，製作小組讓它增加水的流動性，人只要是掉落其中便會隨波逐流，當然也可在水中行走，只是行動速度變得緩慢，完全將眞實

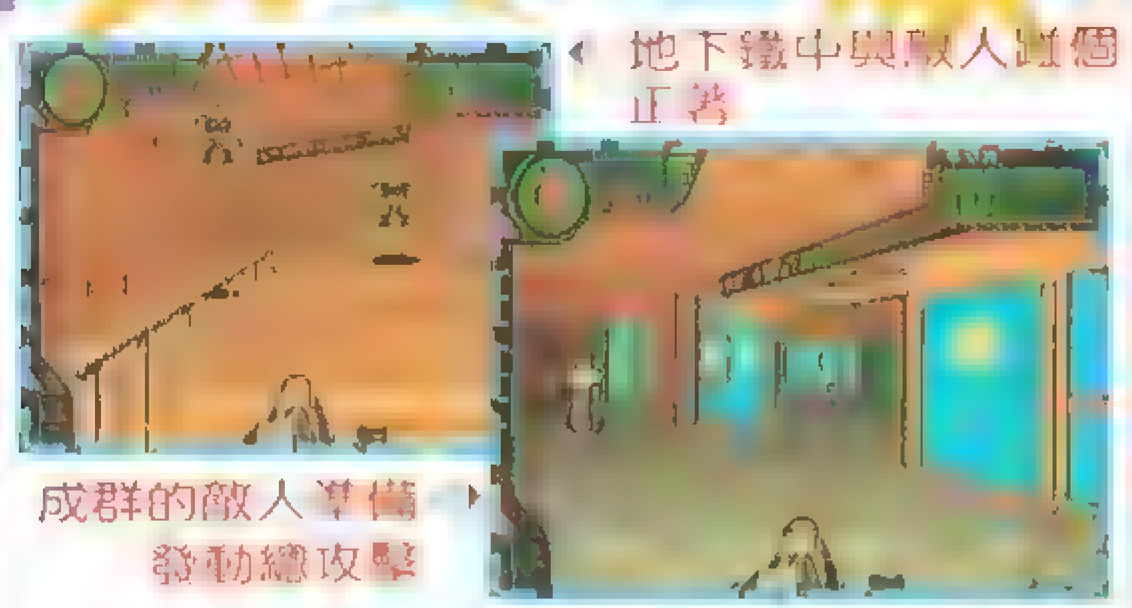
·在水中執行任務

在下水道中搜索到變種鼠怪

的情況也列入考量之中。

除此之外，如果你走入更深的水域中，人物便會沈入水裏，在水中與敵人作戰，或者是執行任務尋找秘密通道時，可千萬不要忘記此時的你，健康指數正在下降中，沒事不要逗留太久，以免缺氧而死；有時候爲了躲避敵人的搜索與追殺，主角必須破壞通風口，進入狹窄的管道中藉由爬行的姿式來執行任務及竊取敵人重要的資料，不再只是一昧的砍殺敵人，而是要巧妙的運用智慧來避開敵人，或是完成各種任務，上述的設計是如此的擬眞寫實，讓玩家更能切身的體驗，彷如眞的是自己在進行任務一般，這都是製作小組精心製作的結晶，希望玩家們會喜歡。

## 佈局巧妙的任務情節



地下鐵中與敵人過個正著

成群的敵人準備發動總攻擊

在《3D終極戰士》中，每次出任務之前玩家都會收到由反抗軍總部所發出的電子訊息與情報，設計的相當有系統與組織，而這些情報的累積，是根據玩家搜集所得到的資料，經過整合與處理之後，會再給玩家更多推測性的資料和訊息，不過在執行任務的時候，玩家就必須要完全靠自己的力量去達成任務。

有的關卡中還會出現一些協助您的 NPC ，您可千萬不要將他殺害啊！這些特殊的 NPC 可是會提示您過關的訊息和資料，以便讓玩家能更容易的完成任務，進而順利過關，不過玩家可要小心哦！有些 NPC 是敵人派來的，他所提供的消息可能是假的或者是錯誤的，甚至還安排了可怕的陷阱等著玩家您，一步一步踏進來呢！所以囉！玩家在面對這些 NPC 人物時可要仔細的謹慎辨別一番，當然您也可以選擇完全不理會這些訊息，憑著自己所收集來的資料，獨自的去完成任務，或揭開遊戲中所有的秘密，享受著破關快感，遊戲的設計提供了這些多重的選擇性，讓玩家可憑著自己喜好的方式來進行遊戲，不管您是願意參考遊戲中所給予的訊息，或是鐵齒的玩家要靠自己打拼，在《3D終極戰士》中都可以找到最適合自己的玩法。

## 眞實動感的操控

流暢度在動作射擊的遊戲中可說是相當重要的一環，而操縱介面的設計在本遊戲中，將會給予您莫大的震憾，讓您對國產的動作射擊遊戲有新的觀感，相信許多玩家都有玩過『DOOM 毀滅戰士』的經驗，玩家們是否沉醉於其中呢？尤其是在遊戲中所練就不少特殊的攻擊招式，一定讓玩家們目炫神迷陶醉不已吧！驚嘆於遊戲設計者的巧心慧思，而《3D終極戰士》這個遊戲在操作性能等各項方面的表現，無論是「Z字型移動」、「大角度迴旋掃射」等等高級動作，皆可以讓玩家盡情的發揮，尤其是與遠方朋友連線時

街道上也危機四伏

，更可享受到無比的流暢感受，也可以讓您發揮出最高的戰力，相信您一定會流連於遊戲所帶來的快感。

自從國外的［毀滅戰士］發行以來，造成了一股 3D 遊戲的旋風，而此類型遊戲的也不斷推出，反觀國內因受到技術方面的限制，一直鮮少見到此類型遊戲的出現，也因此國內愛好這種類型的玩家，一直無緣玩到由國人開發，且針對國人喜好而設計的 3D 動作遊戲。因此宇峻科技盡心設計的《3D 終極戰士》，是否會得到國人的喜愛與青睞，就請大家拭目以待了！

# 魔界之泉2

## 動亂之魔都

| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| RPG | 磁片／光碟 | DOS | 機種：386DX 以上<br>記憶體：未定 |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | 顯示：V |
| PEGASUS JAPAN | 華義國際 | 七月 | 音效：S<br>操作：M |

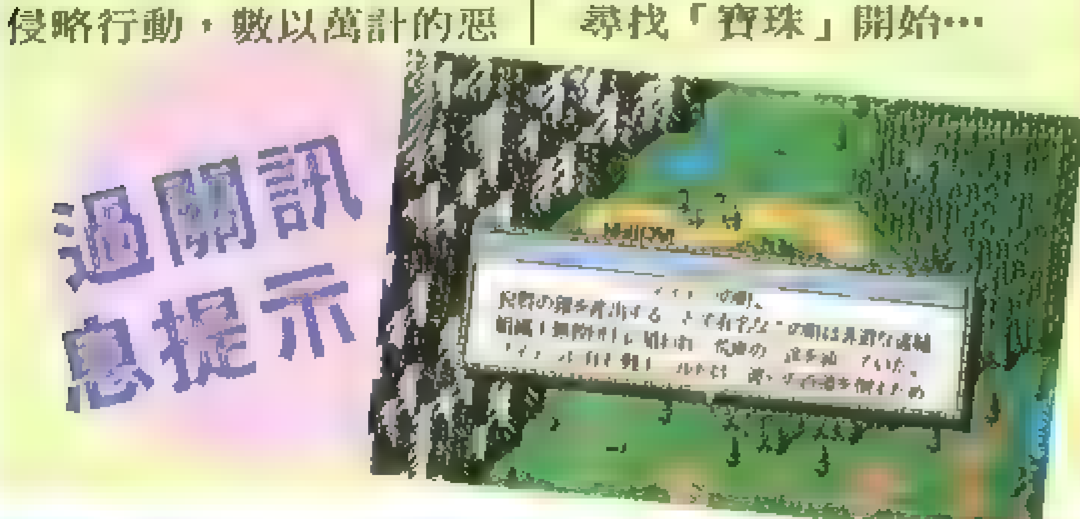
有玩過「魔界之泉」的朋友想必對此 RPG 巨作念念不忘吧！由四個不同的王國引發出四段曲折迷離的故事，雖然只是單線發展的故事情節，但由於四個王國各有特色，遊戲進行時除了結局相同外，中間的情節都各不相干，加上沿途可以接一些任務賺錢；想當初筆者也著實花了不少時間才把它破關。這部由日本 PEGASUS JAPAN 公司製作的遊戲，現在堂堂推出第二代了，而二代又有些什麼不一樣的地方呢？看下去您就知道。

## 灰石世界的浩劫…

二代的故事背景同樣發生在「灰石世界」的大陸上，這座被譽為世界之鑰的中央山脈，有許多剛興起的小國家，裡面的諸王公侯們，均野心勃勃地想獨吞這片遼闊的大陸，可惜幾次遠征下來，誰也沒有實現這個宏願。然而，就在戰禍綿延的時刻，令人意想不到的事情發生了，擁有強大魔力的異形怪物出現了，大家都稱這次侵襲為「最龐大之浩劫」。沒有人知道魔界的怪物們出現的動機是什麼，但是有很多國家抵擋不了這股強大魔力，終被毀滅怠盡，人們亦陷入一片絕望之中。

可是就在整個大陸都快滅亡之際，惡魔中止了侵略行動，數以萬計的惡魔集團忽然消失無蹤。殘存的惡魔也失去了魔力，而變成一座座的石像。經過數百年的寧靜，傳說中擁有神奇力量的「賢者之塔」突然浮現在大陸中央的草原地帶，使得在中央附近的三個國家，為了爭奪「賢者之塔」而引起激戰。傳說「賢者之塔」是由一位賢者 Mailusdof，運用他畢生精力才完成的智慧結晶。就在 Mailusdof 將自己的生命，封鎖在「寶珠」裡的哪一瞬間，塔亦隨之沈沒在大地的懷裡。

人們好不容易漸漸淡忘「最龐大之浩劫」的可怕，又因「寶珠」神奇力量的魅力，引起無數強權者的爭奪慾望，遊戲就從尋找「寶珠」開始…



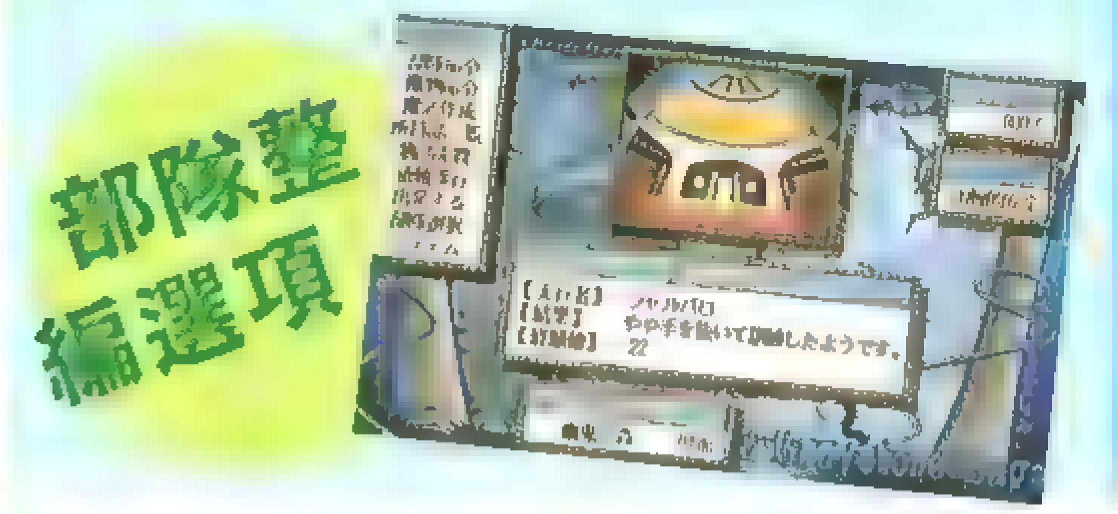
過關訊息提示

## 去蕪存菁的表現…

一代的關數很多，地圖也非常的大，而二代在這方面可以說是青出於藍；不僅關數多、地圖大，就連遊戲一開始時可選擇的故事，也從一代的四個增加到七個。七個故事也分別有七個主角；和一代相同的是，如果主角陣亡，遊戲就會隨之結束。

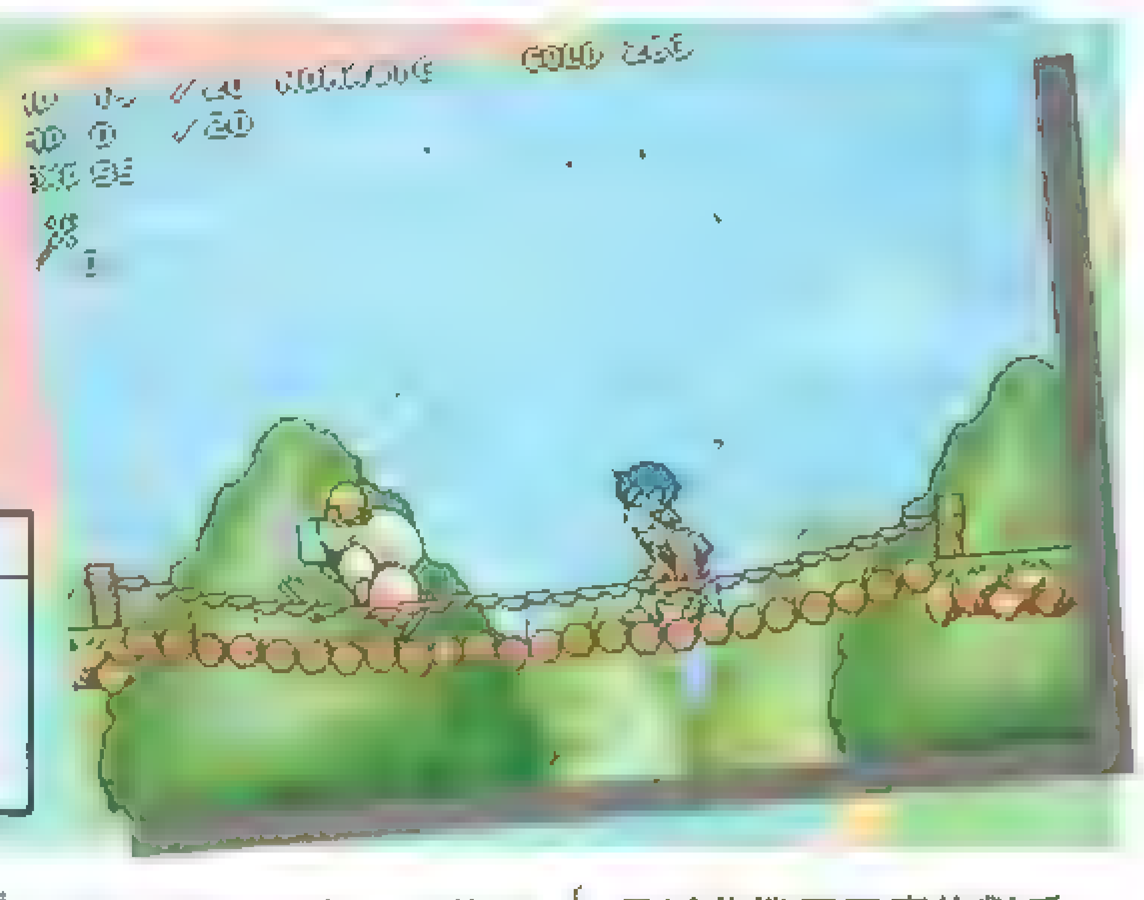
魔界之泉最讓人驚豔的魔法動畫，在二代中絕對不會令你失望，由於故事更為複雜，人物更多，所以魔法更加有看頭。另外，在戰鬥畫面的更改也是一大賣點，在一代中，戰鬥時只是把上畫面打淡，敵我雙方各站在一塊三乘三的方格上展開戰鬥，雖然方格上的圖像會隨著人物所在的土地不同而有所變化；但是二代徹底的把戰鬥場面更改，戰鬥時整個螢幕會一分為二，敵我雙方各站一邊，整個背景就是該人物所在位置上的視野，視覺上的效果的確比一代要強得多。

說服敵人加入是一代中非常有創意的設計，二代中不僅加以保留，還加入了一些的變化，戰鬥時如果選擇「交涉」這個指令，會有三個選擇，一是「聽取對方要求」，二是「威脅」，三是「說服」，要如何選擇才能招攬到敵人，就留待玩家自行參考了。而且「魔界之泉 2」還有很多不一樣的地方，在此先賣個關子，留待下期再向玩家們作介紹，記得要留意哦！

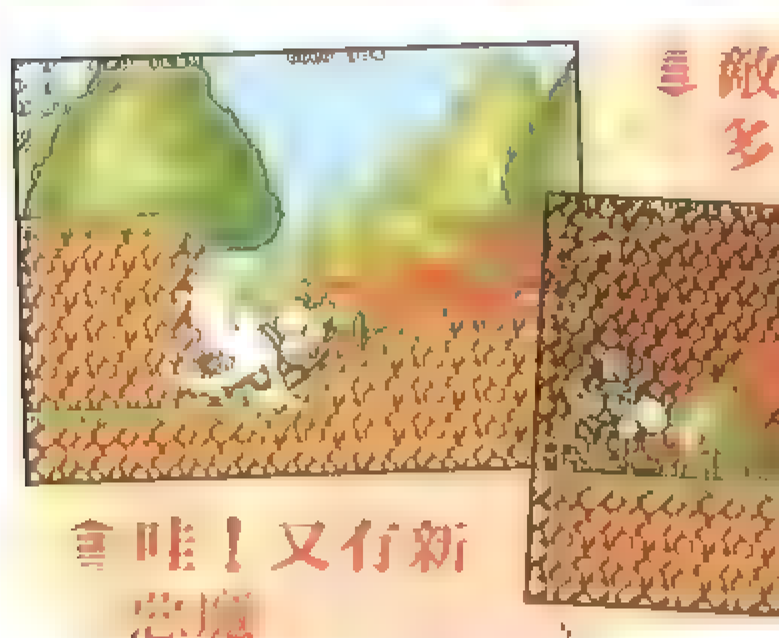


部隊整編選項

# 奇幻遊俠



| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| 動作 RPG | 磁片版 | DOS | 機種：386 以上<br>記憶體：4MB<br>顯示：V<br>音效：S<br>操作：K |
| 設計公司 | 發行公司 | 預定發行時間 | |
| 歡樂盒 | 歡樂盒 | 未定 | |



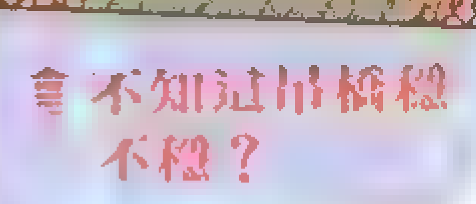
哇！又有新惡魔

敵人愈來愈多了！

這裡是離地球很遠很遠的一個奇幻世界，到處充滿著祥和與美麗，所有的生物都和睦相處，他們完全不知道什麼叫做戰爭，但是在這個和平安祥世界的某處，有某個邪惡的種子正在發芽醞釀著。這裡的人們由於長期安逸的生活，使得他們不知邪惡的魔爪已經向他們這個安逸的世界延伸。

有一天，奇幻世界中突然出現了許許多多的機器惡魔，這些機器惡魔長得奇形怪狀，並且神出鬼沒的不斷攻擊這個世界，讓這些毫無抵抗能力的人們，束手無策，他們並非是這些機器惡魔的對手；這些可怕的機器惡魔不僅侵略他們的家園，四處破壞搗亂，還奴役這些良善的老百姓，而且更糟糕的是他們竟抓走了奇幻世界的公主。到底這些機器惡魔是從哪裡冒出來的呢？可憐善良的奇幻公主，她的命運又將會如何呢？這就有待玩家們一一解謎了！玩家也將展開一場既精彩又刺激的神秘探險…。

## 出場人物大觀



不知這吊橋穩不穩？

**拉斯：** 奇幻世界中的流浪劍士，亦是本遊戲的男主角，玩家即將扮演他，展開一段冒險刺激的旅程喔！我們就先來瞧瞧他的身世背景吧！他的身世是一個相當大的謎團，沒有人知道，甚至連他自己也不清楚，大家只曉得他的爸爸也是一個有名的劍士，而拉斯就是為了尋找他的父親，而到處展開流浪的旅程，其所使用的武器是一把劍，因為他是一名劍士嘛！

**咪咪：** 未來奇幻世界的女孩子，本遊戲的女主角，她乘坐著龐斯博士所發明的時光傳送器，來到了這個世界，可是她為什麼會使用傳送器呢？難道他和龐斯博士有什麼關係嗎？也是一個渾身充滿了謎的女孩子，她所擅長使用的武器是一把槍，不賴吧！

**龐斯：** 未來奇幻世界中有名的博士，他就是本遊戲中的大魔頭。他的目標是征服奇幻世界，所以他製造出很多機器魔鬼，利用時光傳送器將他精心設計的機器魔鬼傳送到奇幻世界中，以便完成他充滿野心的恐怖計劃，是一個不折不扣的大壞蛋，也是一個為達目地不擇手段的奸險小人。

**卡魯士：** 奇幻世界中的魔法師，本遊戲中第二號魔頭，因為他魔法的功力一直比不上他大哥，所以他只能屈居於第二，因此對他大哥也一直懷恨在心，結果被邪惡的龐斯利用，成為他手下的一員大將，其最厲害的魔法是召喚邪惡精靈的魔法。

玩家們看過了前述的簡介，對本遊戲應該有些許的概念了吧！這款由歡樂盒公司自行開發設計的動作 RPG 遊戲，走的是輕鬆幽默的路線，遊戲中人物的畫風，也非常的清新喔！希望在這個奇幻世界中，能為玩家們帶來些許的樂趣，陪伴您渡過寂陌無聊的午後。

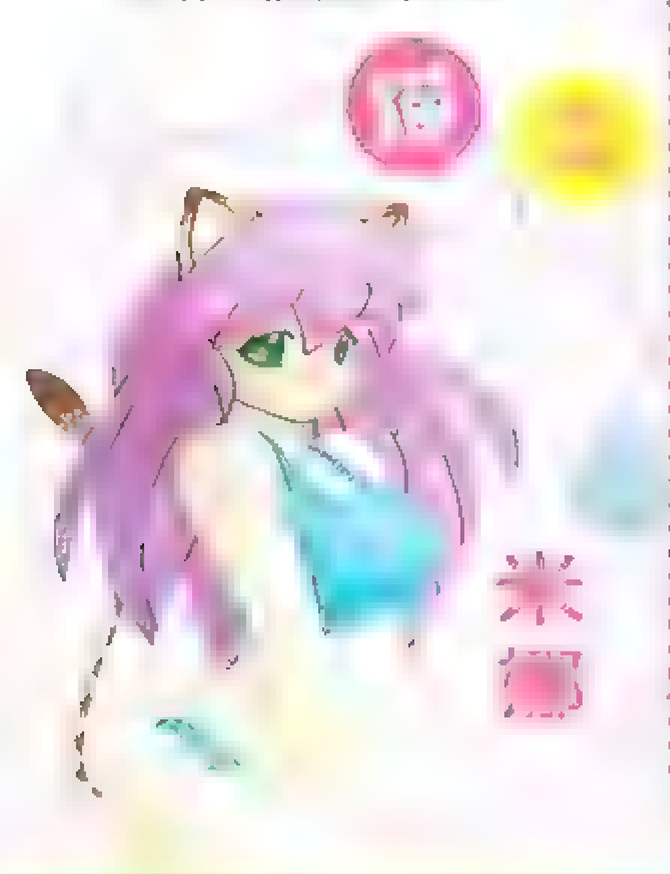
| 遊戲類型 | 發行版本 | 使用平台 | 硬體需求 |
|---|---|---|---|
| AVG | 光碟版 | DOS | 機種：386 以上<br>記憶體：4MB |
| 國外發行公司 | 國內代理公司 | 預定發行時間 | 顯示：V |
| APPLE PIE | 華義國際 | 五月 | 音效：A/S<br>操作：M |

各位老爺夫人，以下要爲您介紹的是個名符其實的成年人遊戲，所謂成年人的遊戲，我想一定要包括以下的幾點要求：

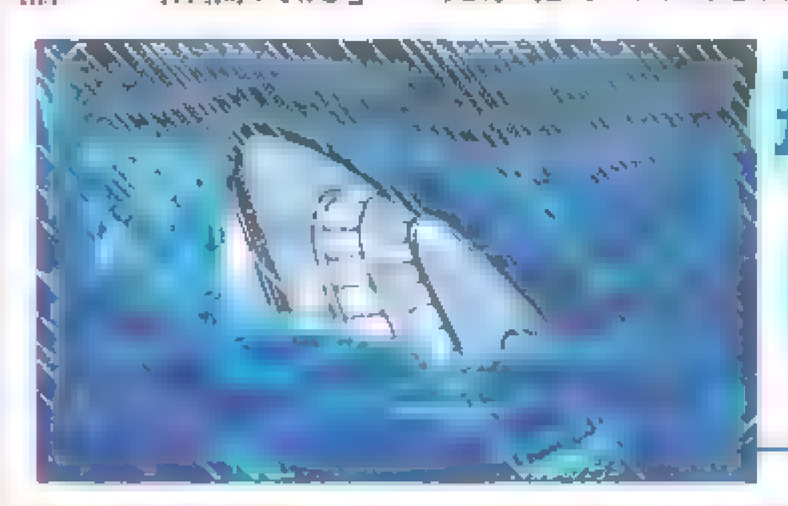
(1)要有 H 圖片，廢話嘛！不過至於露多少點，那可就得看製作公司的良心和道德了。

(2)要有故事性，如果只是單純的看看 H 圖片，那怎能叫做遊戲呢？倒不如看 PLAYBOY 或是三級片不就好了，何必大費周章的設計什麼成人遊戲，您說對不對？

(3)要有娛樂性，也就是說，這個遊戲一定要有讓你想玩下去的衝動，至少也會有一些突發的狀況，或是驚險的情形，讓您看不到精彩畫面，您也才會甘心情願的再玩它一次



由華義國際所代理的「禮物」這套遊戲，可以說是完全符合以上的要求，而且它還不只有一個遊戲，是由六個遊戲結合成爲一套的喔！眞是應驗了台灣的一句諺語：「俗擱大碗」，玩家聽了不知是否很心動呢！別急別急，還有呢！由「蘋果派」（APPLE PIE）公司所出品的遊戲，相信玩家都已經建立起一定的信心，而「蘋果派」也不負玩家的期望，這次帶來了一個名副其實的「禮物」要獻給玩家們，所以囉！「禮物」這套遊戲，相信也同樣不會讓您失望。


孤島

## 六合一的組成

遊戲最特別的是，六個遊戲分別由六組不同的美工人員繪畫，「蘋果派」的精英可以說都在裡面了，像「孤島」中粗曠的畫風、「聖誕之夜」裡少女的矜持、「貓女－米娜」特有的可愛又帶點天眞的筆調、「妳是誰」細緻柔美的線條…想想也夠讓人感動的。所以說，以一套遊戲的價錢買回六套遊戲，更可以欣賞六種不同的畫風，天底下還有沒有比這個更划算的事？

這套雖然是文字冒險遊戲，可別以爲都只是秀圖那麼簡單啊！畫中許多細微的地方都有注意到，例如人物會眨眼睛， H 級畫面裡的動作更是不在話下。而這六個遊戲並沒有相互的關聯，全都是獨立的，畫風也都各具特色，一套遊戲裡能夠玩到六個故事，又能見識到不同的風格，眞可說是物超所値。

差點忘了提醒您，不管您覺得這套遊戲是否很好，但是在您還未買回家之前，請您先瞧瞧身份證，是否已經滿十八歲，因爲這套遊戲是特別爲成年玩家所設計的，如果你尙未成年，我們只好對說一聲抱歉了！等您滿十八歲時，再來拆這套「禮物」吧！

## 運鏢天下

相當具有創意的點子，讓玩家經營鏢局，而能否發揚光大，就要靠您的謹慎策劃了，將每一分錢花在刀口上，是必要的，在遊戲中鏢師的招聘，馬匹的購買，分局的增建及拜碼頭送禮等，都是不可忽略的要件。豐富的題材，簡易的操作介面，頗具古典風味的畫風，優美的背景音樂，在在刻畫出遊戲匠心獨具的設計，是個值得一試的遊戲。

光譜
- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 發　行：磁片版
- 售　價：600元

## 海底英雄

WETLANDS

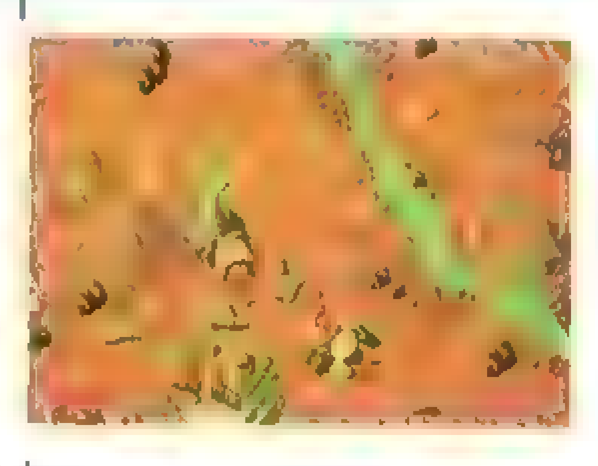
以魔法門系列聞名世界的 New World Computing 公司最新動作力作，不僅僅是充滿卡通漫畫般的過場動畫，令人留下非常深刻的印象，優良的聲光效果更是使得這款遊戲輕易地就擄獲了所有玩家的玩心，海底英雄的命運就完全掌握在你的手裡。

軟體世界
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：動　作
- 發　行：光碟版
- 售　價：1100元

## 終極動員令之重回殺戮戰場

The Covert Operations

繼第一代之後，再次推出更具挑戰的—C & C之重回殺戮戰場，不僅在戰鬥表現上十分火爆逼真，就連音樂和音效都令人讚賞不已！精密的地形顯示圖及戰備百寶箱裡的核子彈、金錢、士兵、雷射砲、怪物、隱藏地圖…等讓人目不暇已，喜愛戰略的朋友們，千萬別錯過這次的饗宴喔！



第三波
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：戰　略
- 發　行：光碟版
- 售　價：600元

## 盟軍統帥

Allied General

如果想成為一位盟軍統帥，您必須有效地展現自己的領導統御能力。遊戲中有三個戰役可供挑選，您可以扮演美國、英國或是俄國的將軍，對抗強大的德國陸軍。此外，您也可以在三十五個任務劇情中做選擇，效力於同盟國或是軸心國，您甚至能夠在數個臆測的任務中作戰，其中還包括邱吉爾所發動的那次至今仍為人所不了解的挪威進攻行動—丘比特作戰計劃。有那麼多的選擇，您的領導能力將面臨前所未有的考驗！

第三波
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰　略
- 發　行：光碟版
- 售　價：800元

## 德魯依教徒

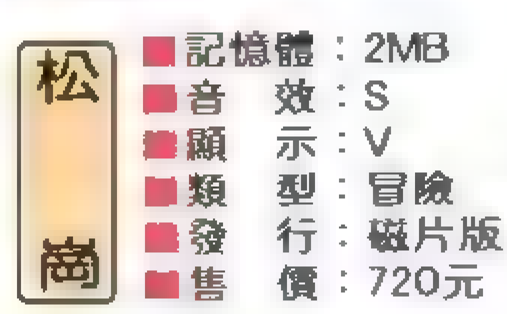
DRUID-Daemons of the Mind

由45度視角構成的 3D 立體模式，造就了遊戲的精緻與細膩；使用攝影式手法的美工，將光源、陰影、角度、物品等，都詳實的考慮計算於其中，使畫面的表現更顯出色。富戲劇性的故事情節，配合著各式逼真淋漓的音效，加強了遊戲整體的氣氛；頗有深度的謎題設計，具有挑戰性的冒險歷程，及獨特多變的法術系統，充實了整個遊戲的內涵。

松崗
- 記憶體：8MB
- 音 效：S/G/U/M
- 顯　示：SV
- 類　型：RPG
- 發　行：光碟版
- 售　價：990元

## 三只眼變成

改編自高田裕三漫畫名作的 AVG 遊戲，將漫畫中人物的風格，傳神的移轉入遊戲之中，全新的劇情，即使您看過原本的漫畫，對遊戲相信也會有另一番新的體驗，玩家雖然扮演的不是漫畫中的主角，但是遊戲仍架構於三只眼的世界中。遊戲採用獨特的視窗式介面，清新明亮的畫風，高潮迭起的劇情，所串出的這套三只眼變成，相信不會令您失望。

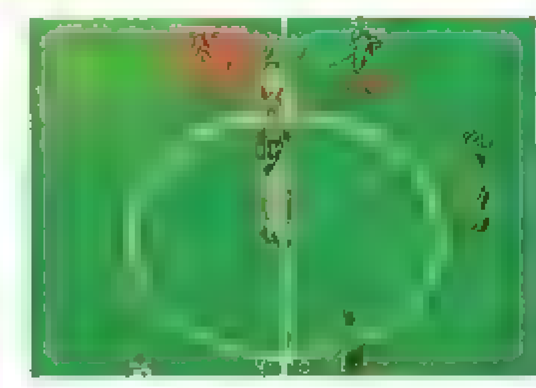


松崗

- 記憶體：2MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 發　行：磁片版
- 售　價：720元

## 超動感足球

ACTION SOCCER



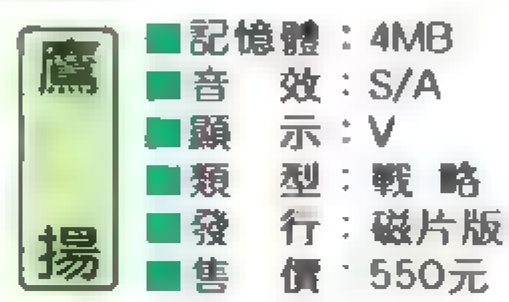
多種可愛的球隊造型，可供玩家選擇，還可以創造屬於自己的隊伍，讓遊戲增添更多的變化。各式各樣的動作在遊戲中應有盡有，傳球、頂球、控球、射門、倒掛金鉤等動作，在遊戲中有相當流暢的表現，而球入網後，踢進的球員會有些誇張的叫囂動作，而守門員則會很懊悔的跪倒在地；精彩逗趣的動畫，使遊戲充滿了幽默詼諧的輕鬆氣氛。

軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 發　行：光碟版
- 售　價：600元

## 終級任務 Z

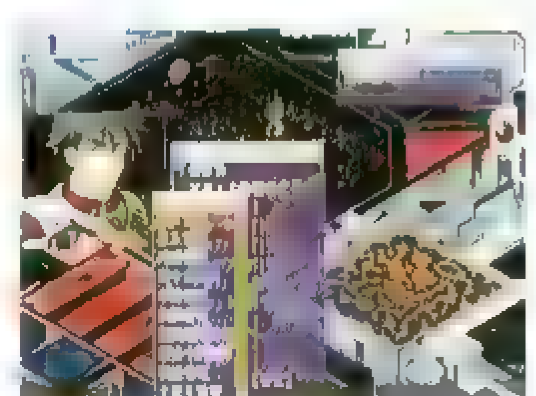
玩家您將演一個富有正義、熱誠的英雄，在一個混亂的時代，您必需徵召一群志同道合之士，完成各種終級任務的挑戰！拯救無辜受困的人民。火光衝天、煙霧迷漫以及令人亢奮的戰場畫面，有如身歷其境之感。玩家可自由更換機器人的各個部份，包括手、腳、武器…等，經過重新組合後，可產出近千種不同特色的機器人供玩家指揮、調度。喜愛戰略遊戲的您不可錯過！



鷹揚

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/A
- 顯　示：V
- 類　型：戰　略
- 發　行：磁片版
- 售　價：550元

## 鐵鎖的星群



浩瀚如漩渦般閃爍著光彩的大銀河，星曆 3260 年，人類非常艱辛地躲過好幾次的自我毀滅；但大銀河之王的太陽系，開始活躍於宇宙之中。由殖民時代經而轉變一連串的群雄割據…在內容上有多達三十種的指令可供選擇，包含軍事、兵力、外交、經濟等等，戰略形式也有多項設計，如部隊備屬、交易路、資源調查。能否運籌帷幄，決勝於千里之外，就看您的表現了！

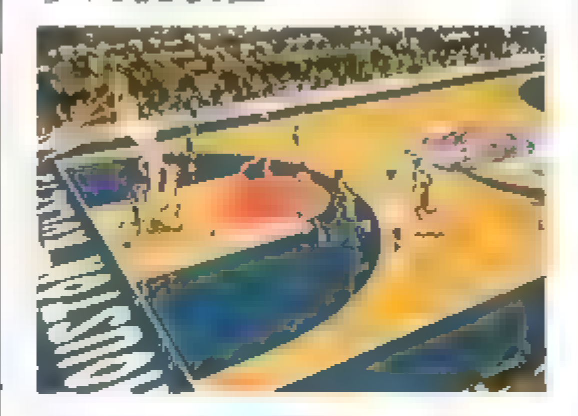
華義國際

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：策　略
- 發　行：光碟版
- 售　價：700元

## 96 年美國職籃大賽

NBA LIVE 96

繼 NBA Live 95大放異彩之後，這套 NBA Live 96 承繼了前作優良的傳統，「虛擬球場」的運用，架構出一座逼真寫實的球場，聲光的表現令人稱讚不已。豐富的各種視角，讓玩家彷如觀看電視轉播一般，球員的動作精彩多變，各種花俏的招式滿場飛，讓您目不暇己，戰術的交替運用，為遊戲注入一股新生命，也讓球賽的進行充滿更多的挑戰性。



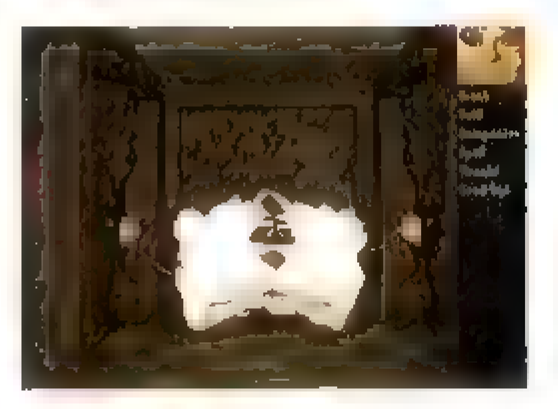
憶弘國際

- 記憶體：8MB
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 發　行：光碟版
- 售　價：1350元

## 黎明之砧

ANVIL of DAWN

震撼的開場動畫為遊戲揭開了序幕，遊戲的進行是在不見天日的地下城迷宮內，錯綜複雜的迷宮，秘密的障眼牆，不知通往何處的傳送點，這條重重險阻的冒險之路，走來可不是容易的，不僅如此，還有充滿陷阱的各式「力場」，若您沒有把握好時機，「力場」將會帶給您很大的傷害，不過自動繪圖的功能，將是幫您過關的利器，甚至還可以列印出來喔！



軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/G/M
- 顯　示：V
- 類　型：RPG
- 發　行：光碟版
- 售　價：1100元

## 超速快感

CYBER SPEED

一個以賽車為主的超實感遊戲，別樹一格！以磁浮車為造形，花式新穎並具多功能的儀表板，讓玩家倍加喜愛；在跑道上的設計也別出心裁，如地鐵般的密閉跑道和露天的泊油賽場，讓您摒住氣息，全力以赴！立體逼真的畫風加上操作流暢的介面，有如身歷其境。喜愛挑戰的朋友們，千萬不可錯失良機喔！

第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S/G
- 顯　示：SV
- 類　型：動　作
- 發　行：光碟版
- 售　價：990元

## 大西部

DUST

你是逃避警方的通緝犯，來到戴蒙貝克鎮，你一無所有、沒有朋友、沒有槍、沒有錢。在這小鎮，你要如何生存下去？當西班牙寶藏的流言傳出引起騷動時，你會拯救那些未受教育的拓荒者嗎？你能存活到下一輛驛馬車來到而安全離去嗎？豐富細緻的場景和背景音樂，讓您沉浸在西部世界中。

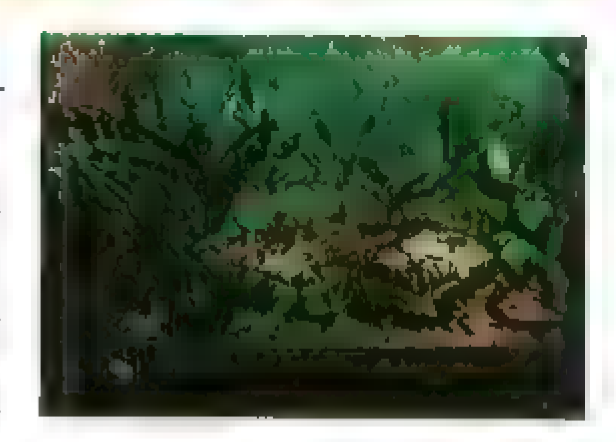
博德曼

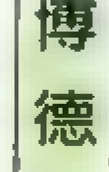
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒　險
- 發　行：光碟版
- 售　價：790元

## 剛果

CONGO

根據 ichael crichton 的暢銷小說及 Frank Marshall 的熱門電影改編，您會發現您彷彿真的進入剛果的世界裡！逼真的叢林、湍急的河流、神秘古廢墟…再配上清晰的數位語音，逼真度令人咋舌！此外，穿插在遊戲中的一些電影重要角色，如會說話的猩猩、不擇手段想要得到鑽石的 Travicom 總裁、勇敢的女觀查員…等等，都被本遊戲的互動交談式介面塑造，真實的個性。





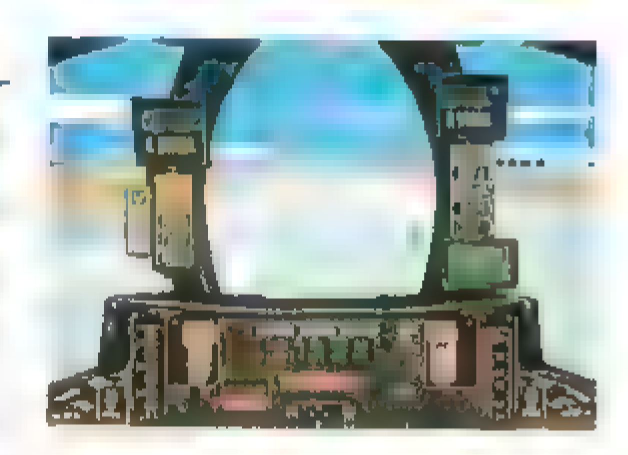
博德曼

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 發　行：光碟版
- 售　價：790元

## 捍衛戰士

TOP GUN

若您曾看過電影「捍衛戰士」，一定對湯姆克魯斯在劇中的英姿，神魂顛倒不已吧！現在您可以在電腦螢幕上，扮演小牛這個角色。採用真人實景演出的方式，接續電影中的劇情，在空中進行驚險刺激的纏鬥廝殺，而且後座的乘員還會提示您敵軍的方位，若不想照本宣科的依劇情來玩，也可以選擇直接戰鬥，來試自己的實力。不僅如此，此遊戲還提供了網路連線的功能。



第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：模擬
- 發　行：光碟版
- 售　價：1200元

## 賭城島

ISLAND CASINO

喜好博奕遊戲的玩家，若您無法前往賭城大顯身手一番，這套賭城島將是您不錯的選擇。其中包含了多種賭博遊戲，如：21 點、輪盤、拉 BAR 、紙牌等等，而遊戲的場景讓您會有置身於賭城－拉斯維加斯的感覺，擁有相當逼真的環境。即使您是個新手，遊戲也提供了，Video 指導及求助暗示的功能，讓您也可以徜徉於賭城的驚險刺激中。

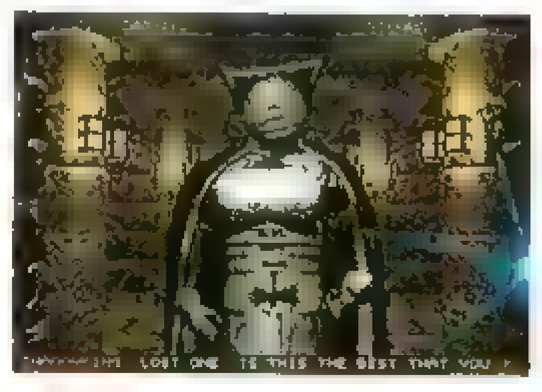
皇統

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：博奕
- 發　行：光碟版
- 售　價：990元

## 魔石堡

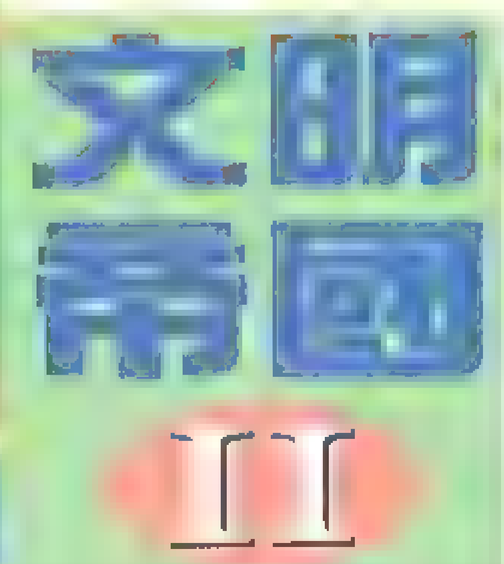
STONE KEEP

提供了全程語音的設計，讓玩家更易溶入遊戲的世界中，若您擔心英文程度不夠，還可以打開旁白視窗。完整的劇情架構，精緻細膩的美工繪圖，再加上立體的 3D 音效，讓各種哀嚎廝殺聲，伴您進行遊戲。真人演出讓遊戲更添臨場感，由 3D 繪製的地下城及怪物，所營造出的遊戲環境，真實性十足，您甚至可瞧見怪物的的觸角，被砍下來的情形喔！



松崗

- 記憶體：4MB
- 音效：A/S/G/M
- 顯　示：V
- 類　型：RPG
- 發　行：光碟版
- 售　價：890元




## 關於文明的二三事

如果駭客大大聲的說：梅爾・席德的「文明帝國」是 PC 遊戲史上最受歡迎的策略遊戲，應該不會有什麼人有反對意見吧？這款於 1990 年發行的策略遊戲在歐美市場大受歡迎，即使稱其爲策略遊戲裡的 DOOM 也不過份，號稱百萬的銷售量爲設計者梅爾・席德，及發行公司 MicroProse 帶來可觀的財富，也爲無數愛好者帶來愉快的週末午後，唯一遺憾的是：你不能與朋友一起享受這個遊戲。

雖然早在幾年前，文明帝國就一再號稱即將推出網路連線的多人共玩版本，可是一再延宕的發行計畫，大大降低了支持者的熱度。一直到今年年初，讓人望穿秋水的「CIVNET」終於推出了，細緻的畫面、充分的視窗機能、再加上目前紅的發紫的網路能力，毫無疑問，這款舊瓶裝新酒的遊戲將可以幫助梅爾・席德好好再大撈一票。

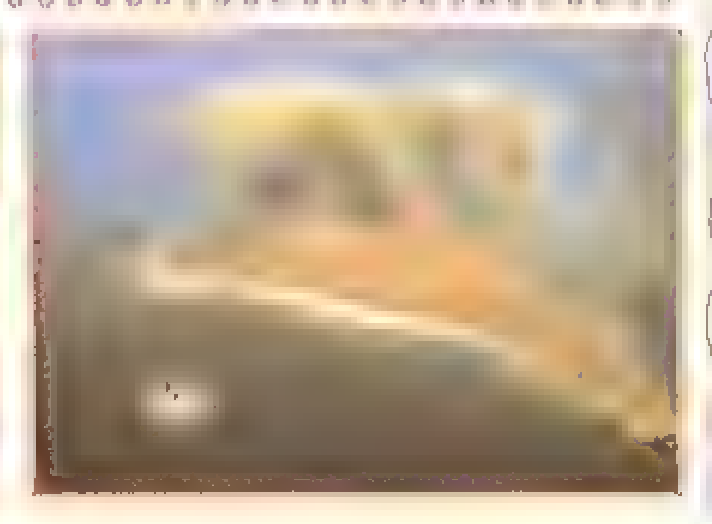
正當 CIV.FANS 打算以睽違已久的文明，好好火拼一陣子，奇妙的事發生了：一款從來沒有任何宣傳的「文明帝國 II」居然靜悄悄地上市了。我是說，一向被認爲，不過是衆多不可能實現的傳說之一的「 CIVILIZATION 2000 」，居然真的上市了，大剌剌的印著 CIV2 的字樣，被傳遞在大街小巷間，在這個普通的淡季中，文明 II 靜靜的來到…

## 關於文明的作業環境

文明帝國二代是一款 WINDOWS 版的本遊戲，它支援了傳統 16 位元的 WINODWS 3.1 版本，也支援 32 位元的高階 WINDOWS 95 作業環境。由於 3.1 與 95 版本的 WINDOWS 系統有所不同，所以視窗邊框看起來當然是不一樣的，除此之外，在兩個版本下執行的效率、功能、操作方式，及其它他方面的表現都沒有不同。玩家只要將系統顯示模式設定在 256 色 640 × 480 以上的等級便可以執行，而解析度越高，畫面細緻程度當然越佳，相對的系統資源需求也越大。此外，遊戲並對 3.1 版的 WINDOWS 使用者，自動建立一套 WING 以利遊戲執行。

一般而言，文明 II 只需要 8MB 的記憶體就可以使用，大約以 P-5 75 等級中央處理器的計算能力，就有不錯的順暢度，玩家同時還必須有一台 2 倍速以上的光碟機，用來安裝遊戲或是播放 CD 音

搭配事件發生的靜態畫面



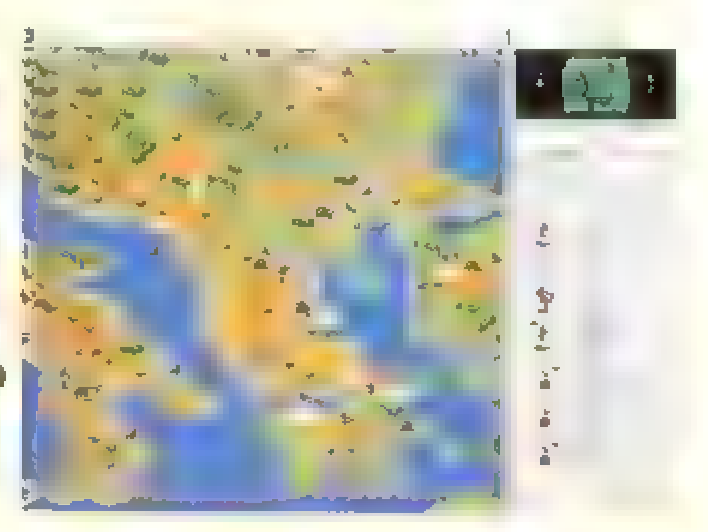
源輸出的音樂。如果你的設備超出這個水準，CIV2還提供一個額外的獎勵：3D城市景觀圖，隨著城市的地理位置、發展狀況、建設種類，這張華麗的3D景觀圖將表現出越來越豐富的景色。

有些人在安裝上可能會有一點小問題，不論你是使用3.1或95版本的windows作業環境，試著重新安裝一次，將可以解決大部分的問題，尤其是你認爲遊戲速度慢的太離譜時。

## 關於文明的美術表現

由於文明帝國是一套1990年出版的古老作品，所以說，毫無疑問的，我們將可以想像的到，文明Ⅱ在畫面上必然有驚人的進步，否則豈不是砸了梅爾．席德的金字招牌？不過，驚人的進步是否就代表百分之百的滿意呢？我們附上的豐富而完整的圖片將是您眼見爲憑的最佳依據，相信大部份玩家應當是相當滿意才對。爲了避免誤會，，我們還是要稍作說明。

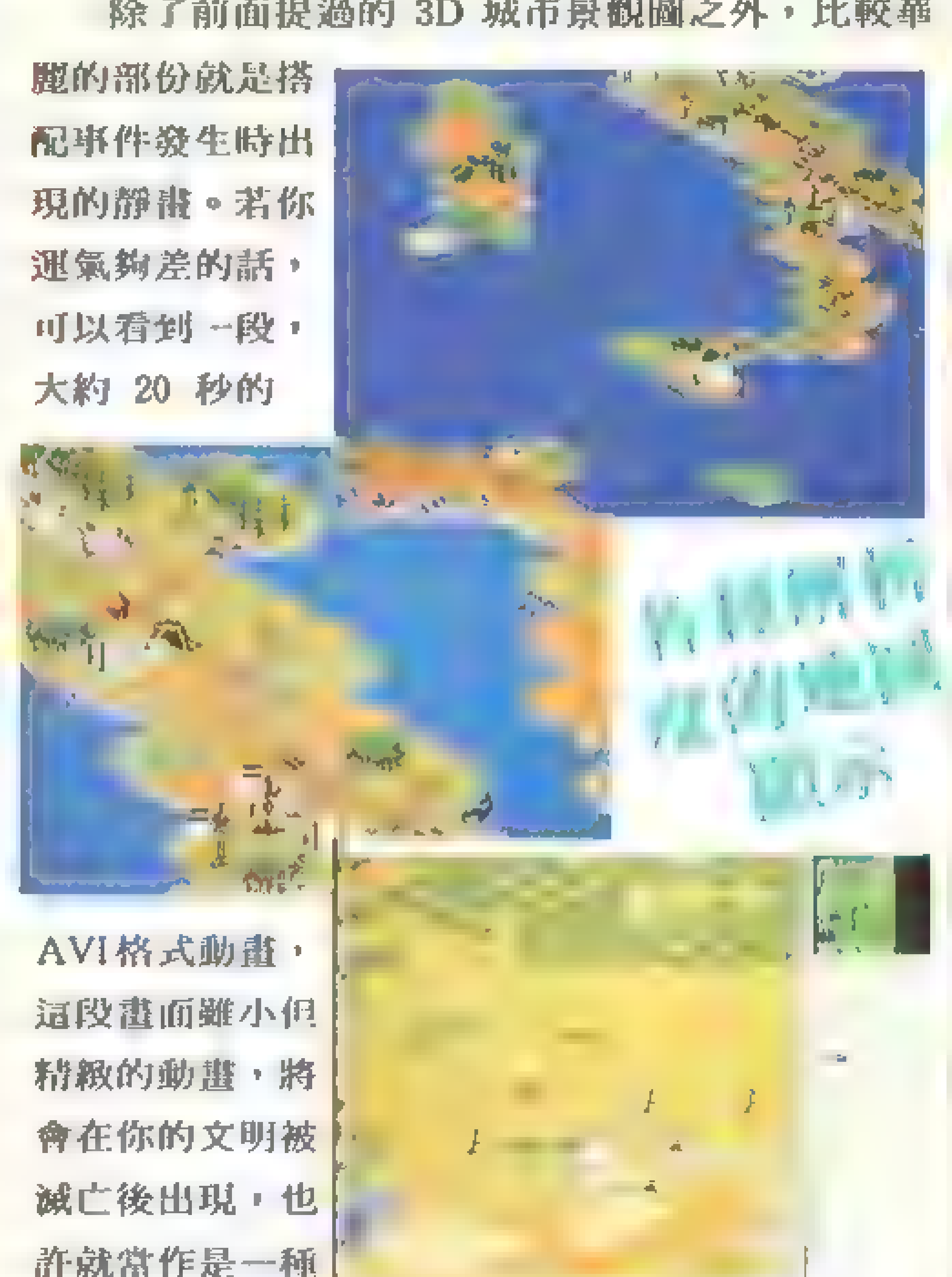
由於是建立在WINDOWS系統下，所以解析度是可以方便的切換，每次更換新的解析度之後，遊戲會自動做最佳化的偵測是相當不錯的設計。雖然從雜誌上不容易看出各種解析度的差異，但是，即使憑一般人的直覺或常識，也可以知道解析度越高圖形就會越細緻。不過，對於只使用14吋螢幕的玩家而言，如果切到1024 ×768 Sf的水準恐怕就有傷眼睛了，不但選單指令看不清楚，連代表科技的各種圖案都有點難瞭解，我們建議一般使用者以800 × 600的模式進行遊戲，應當最能享受其畫面。



由於整個遊戲的容量也只有40MB左右的容量，所以玩家如果想要有全套3D動畫的視覺享受未免困難了些。

大致上來說，遊戲中還是以靜態圖片和圖素爲主架構，玩家大概沒機會在遊戲主畫面上，看到太豐富的特殊效果，靜態的科技圖片與文字說明，操作面板以及在主畫面上，各種的單位圖素構成整個遊戲，各單位間互相攻擊時時還會有一些小小的動作。

除了前面提過的3D城市景觀圖之外，比較華麗的部份就是搭配事件發生時出現的靜畫。若你運氣夠差的話，可以看到一段，大約20秒的



AVI格式動畫，這段畫面雖小但精緻的動畫，將會在你的文明被滅亡後出現，也許就當作是一種彌補吧！

另外，遊戲主畫面本身具有「ZOOM IN」、「ZOOM OUT」的機能。玩者有大約十餘種解析度可以顯示主地圖，距離最近的一種顆粒也最粗，看起來好像回到五年前的一代一樣，而距離最遠的一種顆粒當然也最細，可以把整個地圖都以六角格方式顯示出來，比遊戲右上方的小地圖要大個3倍，玩家對戰場上的狀況可以一目了然。如果嫌切換太麻煩，還有MAN、MIN、STANDER三種快速切換指令，相信不管是誰對主地圖的表現都沒法挑剔。

## 關於文明的音樂水準

音樂？別傻了，你玩的是策略遊戲耶，又不是冒險遊戲。或著我們這樣說好了，雖然 CIV2 的音樂聽起來不錯。不過，如果你想要有冒險遊戲般的電影級水準，恐怕還是有一點小小的差距，畢竟在畫面與情境上就相當不同，我們當然不能要求那種影音情境合一、震撼人心的感動，不是嗎？

話說回來，單就音樂表現來看， CIV2 可是相當有水準的，一進入遊戲時所播放的背景音樂，就以強烈的節奏把玩家帶入競爭感十足的未知世界。音效方面的表現則更是不在話下，單單 .WAV 的數量就足以開一個新的目錄，可見梅爾．席德在聲音上所下的功夫還真不小。

另外，由於是以 CD 片直接輸出的背景音樂，所以在品質上自然比一般音效卡或是音源卡好上許多，而相當豐富的曲目，也足以讓你把它當做音樂 CD 來欣賞。

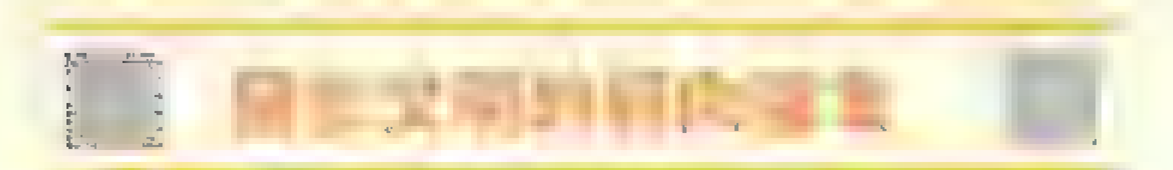
## 關於文明的遊戲設計

大家都知道，「文明帝國」主要玩的就是文明發展的過程。這次文明Ⅱ提供了，超過 20 種以上的種族可供選擇，這些種族當然是來自，目前世界文明歷史上已有記錄的文化，除了原本已在一代出現過的中國、亞利安、埃及等種族之外。相當有特色的北美洲蘇族印地安人、日本的大和民族、北歐海盜維京人、愛琴海古文明迦太基都一一出現，可以說相當多變有趣，玩家可以創設一個新世界後再選擇種族進行遊戲，或者，直接用遊戲中預設好的世界進行遊戲。

當玩家選擇一個文明（或是一個預設戰場）之後便可以進入遊戲。和一代一樣，你心愛而重要的第一個部隊－「移民者」，被遺棄在一片黑暗之中，能見度只有附近一兩格的範圍，在這樣未知的情況下玩家必須盡快找一個可以安身立命的地方，或是瀕臨近海魚場的半島，或是靠近天然獵場的草原，又或是被一條潺潺小溪灌溉的沃土。總之，盡快建立第一個都市，生產更多的部隊將是必要而急迫的。

努力開發，建立屬於自己的國家

隨著時間一點一滴的累積，你控制之下的文明越來越繁盛了，都市一座一座的興建，部隊一支一支的產生。最後，玩家派往未知蠻荒地域的部隊，將會與電腦控制的文明有所接觸，或者反過來，電腦控制的文明，將在你找上門前先跑來向你打招呼。當然，各種不同種族會有不同文化，掠奪成性的維京人，將毫不留情的展開攻擊；經濟動物的日本人，將樂於與你做做生意。接下來，談判的談判、聯盟的聯盟、攻伐的攻伐，面對世界上各文化間的衝突，玩家們將忙得不亦樂乎！



國際政治的真相就是強者為王、以利相合，如果你想在這小小的國際政壇上，贏得一些基本的尊重，實力是最重要的一點。你必須有效地，把你稀少的資源分配在刀口上，因為要花錢的事實在太多了，你得生產新的部隊以維持國防力量，你得發展新的技術以維持競爭力，你還得增加城市建設以提高

稅收。當然，因戰爭受創的部隊，也需要補給支援以回復戰力，錯誤的資源分配，雖然不會對你造成即刻而嚴重的打擊，卻會使你的邦國陷入惡性循環中，你說，還有啥是比這些更叫人頭痛的？

○開發新技術新武器

如果有的話那大概就是接下來的挑戰了：你不但得分配資源，還得自行斟酌資源生產量，因爲遊戲中並不只有錢而已，還有糧食這些其他資源。玩家在都市控制範圍內的土地上，可分派人民做不同的職業，產出的資源當然也就不同了。

在你終於成爲有史以來最強大的文明之後，試著當個優秀的國際警察，也許是不錯的主意，你也可以考慮成立空前絕後的「地球國」，或者是爲人類未來和平而繼續努力，繼續開發更高級的科技，以解決各種即將面臨的問題。到最後的最後又會如何呢？這就交給各位高手親自證實吧！

## 關於文明的各種設定

對於策略遊戲迷而言，有什麼眞正値得憤怒的事嗎？有的，那就是一個只靠作弊取勝的人工智慧。我們不保證也不清楚文明帝國Ⅱ的作弊狀況，因爲那得要好一陣子的測驗，才會有一個大概的結果，而且也只是一個推論罷了！不過我們知道，你絕對會受到公平的待遇，因爲遊戲中附上了完整的作弊指令。大約 20 種左右的作弊指令，讓玩家可以隨意修整各種資料、發行新技術、取得武器。甚至，你可以奪人之國或滅人文明，只需要用一支小小的滑鼠點點選選。你說，有了這麼強悍的作弊指令，電腦 AI 又能耐你何呢？

當然，預設的世界未必盡如你意，亂數取出的世界也不見得討你歡心，或者你需要給其他 CIV .FANS一點下馬威，如果你深表贊同的話，這裡有個消息相信你會有興趣：文明Ⅱ附上一組編輯器，玩家可以自行編輯理想中的世界或是煉獄，這組編輯器中包含各種各樣的地形，以及各式建築物，任你自由發揮。

遊戲中並附上兩個編輯好的「劇場」，分別是希臘羅馬時代的地中海，以及近代的世界大戰，玩家可以直接進入這個完整的環境，大顯身手（或是慘遭痛擊）！透過這個編輯器，文明迷應該可以稍稍彌補一下，無法與其他 civ .fan 交流的遺憾。

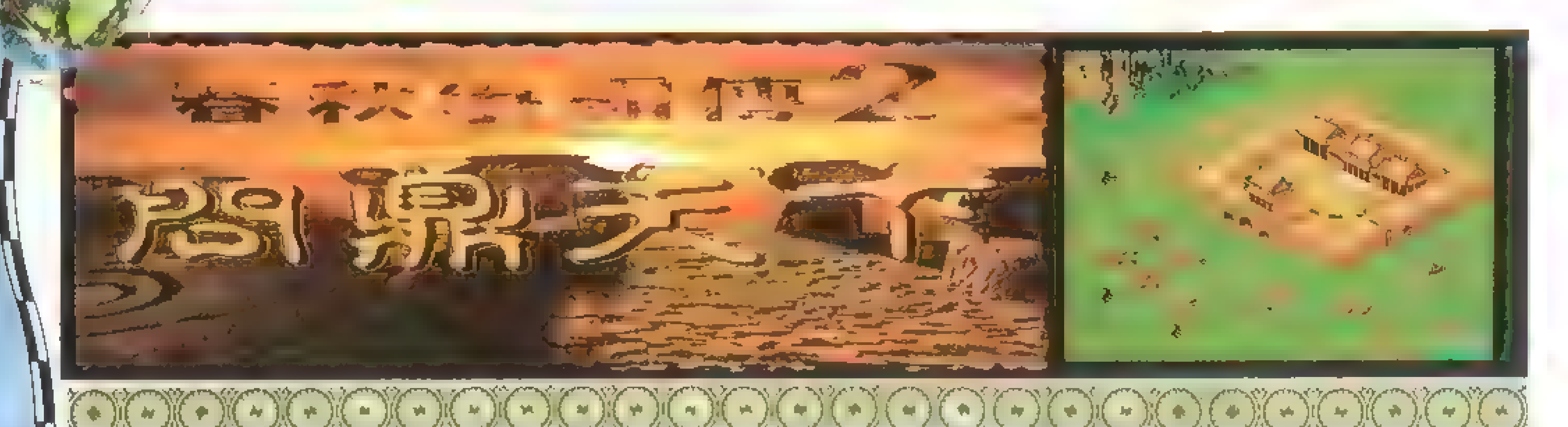
你一定有興趣知道這件小而讓人興奮的事：文明Ⅱ提供中文輸入的功能。比較精確的說法應該是這樣，雖然遊戲中標準輸入方式是英文，但玩家只要叫出，任何能在 WINDOWS 下使用的中文輸入系統，就可以輸入中文，眼尖的各位有沒有注意到地圖上的都市名稱呢？這可不是用影像軟體加工的唷！相信屆時會在許多人的電腦上，看到中國風味十足的都市吧？

## 關於文明的其他小事

雖然這不是個好消息，不過我們有義務給各位最眞實的報導。在推出「CIVNET」不久後即推出「文明帝國Ⅱ」，可以想見其市場衝突在所難免。對於這個問題，梅爾．席德用了一個我們不太樂見的方式解決：他取消了「文明Ⅱ」應有的網路機能，雖然這不影響遊戲本身的趣味，不過附加價値與額外樂趣卻降低了點。

不論如何，目前的文明帝國Ⅱ只有單人單機的執行能力，玩家暫時還只能對著 MicroProse 的人工智慧叫囂挑釁，同時順便祈求「 CIVNET2 」不會和文明Ⅲ一起在五年後推出。

這款遊戲在您看到報導時，在美國已經上市了，而台灣則由第三波代理，雖然會晚一點，不過大概也已經放在展示架上了。唯一的問題是：這種搶手遊戲的原版產品，眞的等得到你去買嗎？但願你還來得及搶到那最後一套！



在時下一堆以「三國」爲題材之戰略遊戲中，中國戰略遊戲似乎已經與「三國」劃上等號了；不過大宇資訊自 83 年起，即投下人力物力，力圖開創 SLG 遊戲之新境界，其成果即本部耗時兩年而開發之力作〝春秋爭霸傳 2 —問鼎天下〞。本遊戲一開始，即跳脫已浮濫之三國題材窠臼，直取中國史上最混亂、最燦爛、最輝煌，也對歷代影響最深遠之時代—公元前 770 年之古中國「春秋時代」。在《春秋 2 》裡，製作小組企圖心與用力之深，可在本遊戲高達三十五國、七十三座城池、近一千三百人之龐大規模中略窺一二。

## 激列眞實的「即時戰鬥模式」

以史實來論，三百多年的春秋時期，一共發生了七百多次戰爭，國家從一百七十多國變成只剩十餘國，競爭之慘烈可想見而知；爲表現春秋時代這種慘烈之殺伐景況，遊戲採用「即時系統」。讀者們一定很好奇這是怎麼樣的一個系統？簡單地說，過去一般中國背景之戰略遊戲，均是採「回合制」，亦即敵我雙方只要一進入戰鬥模式，就好像「下棋」一般，你下一個指令，然後我下一個指令；若我未下，你也休想再有任何行動—例如我決定採側攻，但因大家輪流，因此對方大可利用我剛下指令後還不能馬上下指令的限制，立即針對我方才之戰術掉轉部隊防禦。但眞實的戰鬥哪有這樣「客氣」的事！戰場的狀況是瞬息萬變的，若我一步你下一步的，那根本不叫作戰而叫「下棋」！何況一個高明之軍事家通常腦海中早已在策劃好幾步後之棋了，但若苦於規定，只能在螢幕前呆呆痴望，這根本就不合眞實！因此，《春秋爭霸戰 2 》決定嘗試將所有主控權完全交還給遊戲者，遊戲者可完全藉觀察畫面敵陣之變化，隨時下達自己想下達之戰術命令，亦即即時即刻去判斷反應。另外，《春秋 2 》不論在平時或是戰鬥中，時間都仍是不斷地在流逝，即使你不做任何事，其他各國家仍不斷在進行該國的事務。在這樣一個「即時」的方式下，玩家必須分秒必爭，時時注意整個國際局勢變化，並斷然採取因應措置，如此方有可能使自己常立於不敗之地。

## 週到的使用者介面

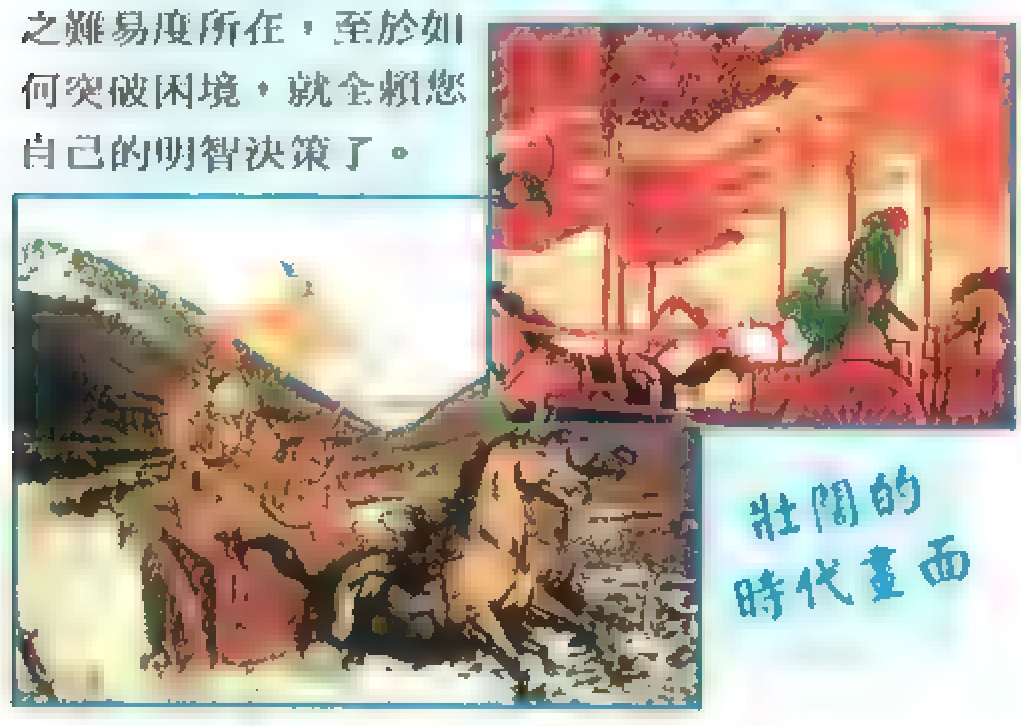
《春秋 2 》的主畫面是 45 度立體大型地圖，猶如從雲端往下看，全中原地區之高山、平原、河流以及建築物等都可以清楚呈現。到處可見車馬和各處大小型的戰役，再加上遼闊無比之戰場，給人一種前所未有的全戰略感受。遊戲視窗隨時附有一個當時的中國地圖視窗，讓玩家能對局勢有一個整體的視野。

遊戲介面進行時的各種

至於操作方式，《春秋 2 》可說是極其便利。除了開機後在 DOS 下需用鍵盤打入遊戲檔名之外，進入遊戲後就只需一隻滑鼠即可打遍天下，無須再背一大堆熱鍵，或使用麻煩之數字鍵來做選擇。

## 多元化的爭霸手腕

《春秋爭霸傳２》製作小組之所以花費長達兩年之製程時間，不斷修改架構，即是為求真正呈現古春秋時期之充滿活力、動亂和巨變的感受，而不再只是一味不顧一切的「戰鬥」而已。《春秋２》之玩家須在多方面，如治國、內政、商業、外交、軍事等領域同時進行，而且遊戲也不再如以往戰略遊戲般預先設有「等級」之分（那只是由程式去控制的「假想難度」，事實上並不符合常理）。我們讓玩家自己選擇扮演之國家多達十二國，而這十二國本身之國力大小、地理位置，才是真正該國霸業之難易度所在，至於如何突破困境，就全賴您自己的明智決策了。




基於這樣之理念，《春秋２》中，玩家被允許以下列方法獲得城池及領土：

### 軍事方面

以往的戰略遊戲，軍事幾乎是遊戲的重點所在。在《春秋２》中，當然戰爭也是取得領土方法之一；但在兵臨他城時，他城或許會有敵軍出現求和，若你答應的話，即能不戰而獲得一筆收入。至於戰鬥則採上述之「即時系統」。

### 商業方面

以商業侵略一個國家，是以往各種戰略遊戲所未見的。如何才能達到商業侵略的目的呢？商業買賣基本上讓每國均可到市場共同買賣，假若秦國在市場上迫需一萬石米糧，一萬石米所須費用為五萬貝帛，但秦國目前只有三萬貝帛，此時若我手上有一萬石米糧可馬上賣給他，就可逼使秦國財政破產。想想一個強大的秦國，就可如此不費一兵一卒獲得。

### 外交方面

在外交上取得他國城池在本遊戲中是必要的。由於《春秋２》中城與城間是以道路來連接，若本國某城被其它國所包圍，並沒有任何活路可通到友城時，則可透過外交與相臨之國交換城池。若成功，則可能順利把死城救活。

除此之外，《春秋２》還有一項特色：整個遊戲一共有五個時期可供選擇，這五時期分別是春秋五位「霸主」稱霸之時期；遊戲目標則有「統一」與「稱霸」兩個不同方式：「統一」顧名思義，是統一全天下，凡選擇統一者，必須消滅當時中原所有國家，建立一個新王朝才算終止，這主要還是以軍力為主。選擇「稱霸」者除提高自己國際聲望、加強商業外，最重要的還是天下九鼎一一找出。由於九鼎乃周天子統御天下之象徵，玩家若能將流落四方之青銅九鼎全給找出，交還周王室，則周王室將會因你之功，特封你為該時期列國之霸主。九鼎分別隱藏在各國與民間，你可以經濟力購下，當對手堅持不肯交出時，你也可以懷柔方式或者武力的方式，只要將九鼎所有國設法想盡辦法成為你的附庸國（即承認你為霸主），你就算是擁有一鼎。「稱霸」是比「統一」更複雜之外交、經濟、軍事的統合活動，這也正是《春秋２》和其他只有「統一」目標之戰略遊戲最大的不同與魅力所在，這一切都還等待玩家自己來細細發掘。

看到這篇文章時，遊戲可能已經上市了，喜愛 RPG 的玩家們想必也早已買回家，早晚祭出來玩了。我想，玩家一定已經看爛了雜誌的介紹，對這個遊戲有著各式的幻想，而在眞正玩到時，又對這個遊戲有各種各樣的評斷，其中當然有褒也有貶。不論如何，筆者還是再滿懷喜悅的，爲您再複習一遍這個遊戲的重點部份，並加強述說遊戲中的精華，希望對各位玩家有些許的助益。！無庸贅言，請看以下我的『新蜀山劍俠』私房分析報告：

**倪匡先生大力推崇的第一奇書**

遭遇妖道喬瘦，苦矣！

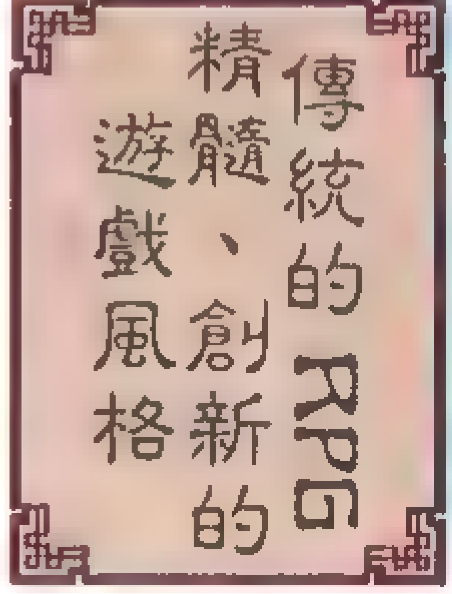
一開始，主角李英瓊根本不知道，自己身陷一場大陰謀中，她只是本著除魔衛道的精神，爲眼前的困難傷腦筋，這個遊戲的情節安排十分緊湊，在解決一個難題之餘，另一個麻煩可能就已經上身。雖然是直線型的劇情走向，但徊峰迴路轉，結果完全不是原來所想像的。

可怕的古墓，裡面有…

解決問題的方法有的很容易，只要找對人，一直求他就可以了，而有的卻要奔波數個地方，走訪不同的人物，諸多條件吻合了後，才會有所進展。所以基本上這個遊戲的設計頗爲耐玩，因爲有原著做爲基礎，所以有很多天馬行空的做法，和一般的武俠 RPG 比起來特殊多了，玩者可隨著主角一同探險地、除妖魔，也依著仙家奇緣，於遊戲中看盡或坎坷、或精彩的海海人生。

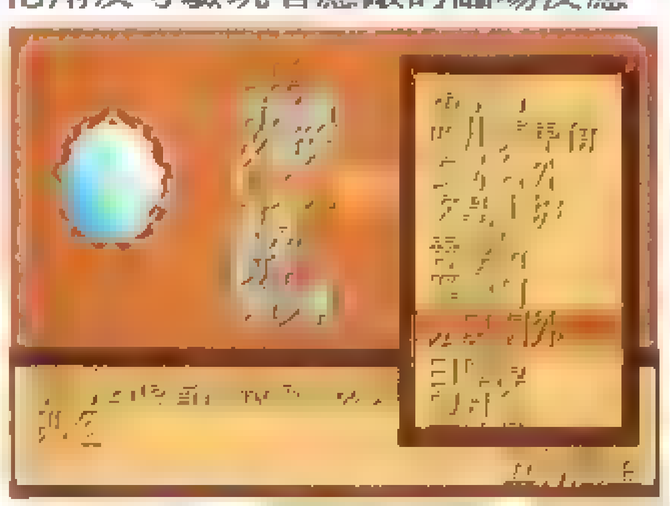
酒地肉林的紫雲宮

**傳統的RPG精髓、創新的遊戲風格**



人物各有屬性，昇級之稱號也不同

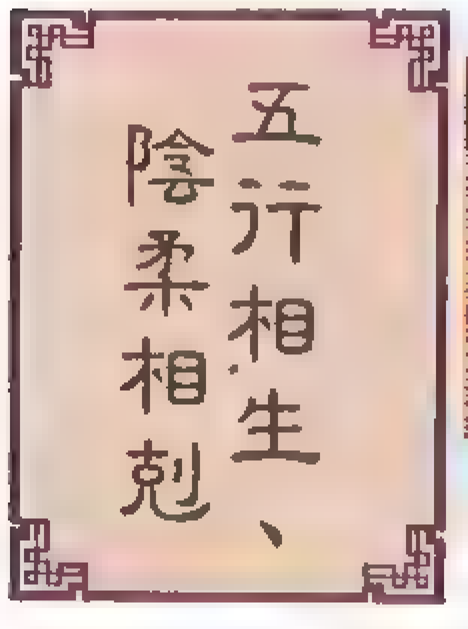
角色扮演的特色，在本遊戲中都有，屬性的部分相當詳盡，操作也毫不刁難，而且〝練功〞並非完成遊戲的唯一法門。在戰鬥中致勝的方式很多樣化，不一定要打到贏，打到死，在奄奄一息之際常會有奇蹟出現，這些隨機出現或劇情必須碰到的大小怪物，只是萃煉劇情的催化劑及考驗玩者應敵的臨場反應。


有傳送功能的鏡子

遊戲中的戰鬥精神在於，讓玩者體驗各式法術的應用及揣摩獲勝的良機，在數十種法術交叉施用，與不同隊員的運用下打敗怪物，才是高竿。這是個〝人氣很旺〞的遊戲，玩者扮演的俠女李英瓊，在旅途中最多可招募三名隊員入伍，每個人的等級及名稱，會在戰鬥累積經驗值後提昇，依各人各獻修煉方向不同、所執兵器不同有不同的名稱，從仙、道、佛等不同稱號，在晉級後，會有新的法術加入及法力的增加。

正因爲原著中沒有時與空的限制，玩者在遊戲

中也會有強烈的心理及生理落差，例如：發現什麼淹沒數十年的秘密，或歷生死之劫又復活等。人物的對話，依各人之年齡、身份而定，有俏皮搞蛋、有至情至性的，也有糾纏不清、故意刁難的，但都是與劇情有關的，其中的雙關語及傻言傻語請別等閒視之。



玩家要處理各式疑難雜症！

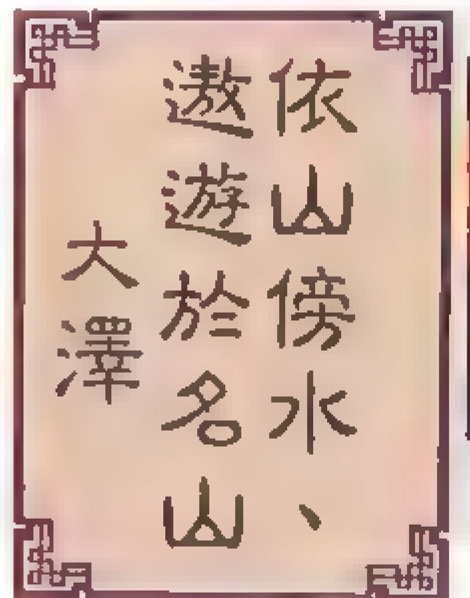
劫又復活等。人物的對話，依各人之年齡、身份而定，有俏皮搞蛋、有至情至性的，也有糾纏不清、故意刁難的，但都是與劇情有關的，其中的雙關語及傻言傻語請別等閒視之。

遊戲中的法術有陰柔有剛強，分為金（雷）、風、水、火、土（木）幾個系統，還有各式補生命及回魂醫術，每個法術的施用人都有不同，施用範圍也有限制。

要善用煉術

遊戲環環相連的劇情裡，會需用到許多的物品及道具，有些可以買到，有些要在條件下獲得，有些必須靠煉術製成，這個煉術是個十分有趣的部份，兩三樣完全不搭軋的東西加在一起，就成了另一種扯不到一塊兒的新東西，如：黃精（金系）＋湖水（水系）＝樹枝（木系）軟雲甲（水系）＋何首烏（木系）＝陽魄劍（火系）

除了解謎用的煉物會有相關人物提示，某些物品必須靠經驗及嘗試來煉製，這對玩者來說是個相當大的挑戰，因為這裡頭的釘子可能會很多。另外，在面對最後的大魔頭前，玩者會由劇情中知道必須蒐集紫郢劍、青索劍、冰蠶、神沙母及火靈珠五樣上古奇寶，煉出五色石再次將魔怪封印回去。五樣奇寶及其他解謎用的仙家至寶幾乎都有一神獸守衛，在擊潰這些獸類鬼魅後，其元神將為您所收，這些可怖的元神將在之後的戰役中為您所用，以護身或增強功力替您加持，只是各人使用來有好有壞，有時助您更強，有時卻有反效果。



古墓中的激戰

蜀山的景緻勾勒的絲絲入扣，玄冥矗立的高山、清碧傾洩的瀑布、翠綠蓊鬱的森林、寒天雪封的冰谷及烈火融融的地窟，高起跌落的地形地勢，都有不不同的風貌，尤其在走過山巔涯邊時見群山於旁的立體感，更讓人有氣勢磅礡之感。

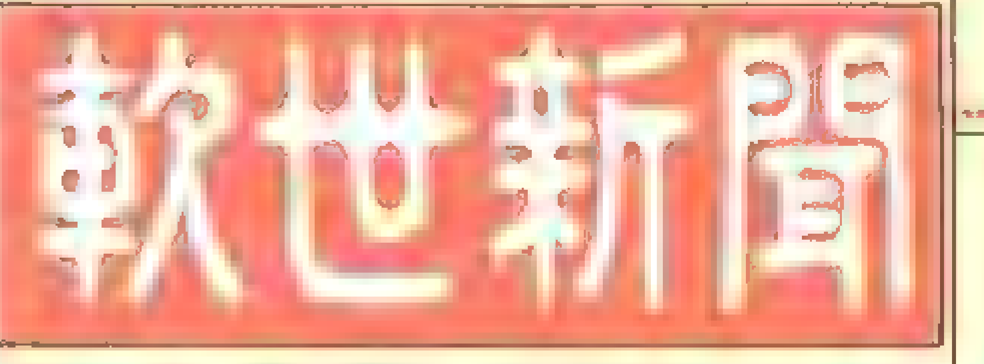
陰風洞中的惡戰

遊戲中貼心的設計，解除許多玩者可能會感到麻煩的問題，如有些地方像迷宮般難走難尋，在您找到〝尋路蛇〞後，就能入迷宮如回家，快進快出；而有些地方路途遙遠，遊戲中也有〝昊天鏡〞照出所有走過的地域，供您快去快回，行走的動作很流暢。而一些鬼臉、醉酒失態等小動畫，做的也頗為討喜，在人物對話及物品觀看時，也會有眨眼、動嘴等人性化表情。兵器、護甲等道具及日常用品如各式中藥、用具等，還有怪物、人物的造型，都十分的有個性，看得出經過參考佐證的痕跡。

筆者在玩過遊戲後，又看了一遍倪匡先生刪自還珠樓主的新版小說，還是意猶未盡，實在佩服他們浩瀚無垠的想像力，也因此對遊戲人物為什麼那麼特立獨行的怪表現有詮釋。總而言之，書好看、遊戲好玩！

登記 / 局版臺誌字第 8603 號
帳號 /40423740
廣告 /(07)8151063






Soft World News
本月焦點：[illegible]

【記者劉稼禹　採訪報導】

最近大家經常可在各遊戲雜誌上看見「辛巴達幻境奇航」的廣告，而其中精美的畫面時常讓人誤以為是代理或改版的遊戲。事實上，這個遊戲從頭到腳，都是由捷友資訊科技自行製作完成的。

嚴格說來捷友也不能算是〝太〞新的公司，因為他們成立已有一年多，而這一年多的時間，全都花費在致力製作處女作「辛巴達幻境奇航」上面（以下簡稱「辛巴達」）。該公司的最高精神領袖鄭耶光先生，也是公司的股東之一，乍見他的人，常以為他怎麼年紀一把還在做 GAME 這種小孩子的玩意；呵呵，其實他是少年白，今年才不過三十出頭而已。同時，工程師出身個性率直的他，帶屬下完全是採美式的自由作風，故記者一開始才不用〝負責人〞之類的慣用語來稱呼他。當辛巴達的開發進度嚴重落後時，就是多虧他的全力護航與支持，才令這個案子未受中途腰斬的命運而得以為繼。

除了鄭先生以外，捷友還有另外三名程式師，分別是李果育、劉發成、和王熙毅。果育在來捷友之前，已是經驗相當豐富的程設師。但是捷友對他來說，仍是個全新的挑戰。「辛巴達是我所參與製作的第一個 Windows 95 遊戲，雖然在遊戲製作的觀念上與 DOS GAME 及 TV GAME 大同小異，但程式的架構卻頗為不同，在未完全了解 Windows 95 系統的情況下，開發遊戲是件令人倍感吃力的工作。無論如何，這個遊戲總算完成了，感謝老天！」

相對於持重的果育，發成就有如親切的鄰家大男孩一般。要他說說進入捷友的感想，呵呵，「我覺得最難的事就是談我自己。」他說。「我總覺得在電腦遊戲的領域裏，充滿各種驚奇，擁有無數的夢，奔馳在這個世界裏沒有束縛，沒有壓力，這裏有精靈，有碩大無比的龍，有童話世界，有懸疑驚悚的劇情。我喜歡佇留在這裏，我選擇這個工作，這樣的介紹我自己也許比較接近。」如此感性的用詞遣句看似正經，其實卻正是描述發成內心之夢最貼切的方法。愛玩角色扮演遊戲的他，據說現在正在力拼「魔石墜」哩。

◆由左至右，由上至下分別是：劉發成、李果育、王熙毅、劉瑞哲、洪信智、張志堅、黃俊鳴、陳繼達

最後介紹的一名程設師是綽號蜥蜴的王熙毅。他的細心、耐心，極受同儕們的稱讚。他在辛巴達中投入了相當多的心血，「能夠完成辛巴達，心裡有種釋放後的輕鬆，尤其在最後階段的時候，說實話，壓力挺大的。」個性溫文的他說。「國內在 Windows 上的遊戲並不多，支援 Windows95 的更是少之又少，而當初會往這方向走，亦是著眼於 Windows 95 將是主流的作業系統。一路走來，雖然艱辛，不過是值得的，也證明我們是對的。我們會繼續努力，做出更完美的遊戲。」

除了程式們幾乎個個都感受到強大的壓力和挑戰，辛巴達的企劃張孝慈，更是從一步一艱辛中，由完全不懂的新人蛻變成無事不包的企劃好手。孝慈剛接下辛巴達時才從英國留學回來不久。原本，有美術底子的她是被分派做CAI的企劃，在突然轉進 GAME 的領域時，曾下過好一番苦功才得以適應。隨著辛巴達的殺青，瘦弱又經常工作過度的她，氣色終於好轉起來。她一如往昔般俏皮地說：「很高興能有機會參與這種

形態的工作。一年來，靠著大家千辛萬苦的努力及良好的默契，終於完成了這款冒險遊戲。當然辛巴達的冒險圓滿達成時，我們公司的冒險卻才開始，亦即要爲國人製作更多的好遊戲。" 好東西就要和大家一起分享…"（咦，這好像哪裡聽過？!!）期望大家的支持…也就是希望本產品賣多多啦！」

如果說本篇是針對捷友公司的辛巴達製作小組的專訪，那下面要介紹的這位仁兄，就應該是閒雜人等、打雜企劃了（開玩笑的，其實目前他正在爲資策會製作一個科幻冒險遊戲）。此人姓劉名瑞哲，是台大物研所畢業的高材生，他最大的願望便是寫出足以傳世的科幻鉅作。當然，跑來當遊戲企劃亦是其興趣所在。在辛巴達製作期間，他曾協助過孝慈做規劃設定的工作，並提供意見一同討論。

在介紹完這麼多人之後，相信大家一定很急於知道在辛巴達中的各個漂亮場景、造型，到底是出於何人之手。捷友的美術部門，除了負責辛巴達的三名大將外（尼爾森、阿堅、和阿蘭），還有負責其他遊戲的另三名成員。由於該部門主管尼爾森近期已離職返美，故由負責造型的張志堅作代表發言：「辛巴達是個" 幻想" 空間裡的冒險故事，其人物及畫面走的是較美式的風格，但以卡通方式來呈現。配色方面是採較溫和及夢幻的色彩，所以與一般國產的遊戲不同。」

而爲辛巴達配樂的陳慶達（阿達），工作可就比別人都" 幸運" 多了，在遊戲製作的過程中，他曾遇到過一件玄異事件。在一捲從錄音室裡錄完尚未剪接的母帶中，竟發現多出了一名不知名男子的悲慘啜泣聲…還好，其他的部分並未受到影響，也算是辛巴達幕後秘辛中的恐怖小插曲吧。「基本上，辛巴達的原始人物是以阿拉伯爲背景，所以音樂的編排無論在音階或和弦方面，都可以聽到濃厚的阿拉伯風味。」在作曲、編曲方面頗有經驗的阿達說。「在遊戲進行中，音樂還會轉換成 New Age 或 Heavy Metal 等不同的風格，來配合不同的場景。由於容量的限制，11K 取樣的音質似乎無法將最佳的音樂呈現出來，不過收錄在 CD-ROM 裡的 15 首插曲，可以直接由 CD 唱盤來播放。」他並表示，或許下次會考慮製作純遊戲音樂的大碟呷。

雖說捷友是一間以開發爲主的公司，發行業務由另一家關係企業來負責，但他們仍有自己的會計編制林清香，被同事們抓來充當辛巴達的測試員。從數錢到玩 GAME，阿香的心路歷程是這樣的：「初次玩電玩，對我來說是很痛苦的事，摸不著頭緒，理不清其意，以爲自己是 GAME 的絕緣體，幸好自己投入這行，雖不是參與開發，但從對 GAME完全陌生到辛巴達幻境奇航的誕生，其中的喜悅，讓我不得不加入冒險遊戲的行列…當自己找到寶物時，或破關後的那種成就感，讓我不得不對 GAME說，I like it!!」又另一名被抓來當測試員的，是工讀生謝尼盈，她負責幫孝慈做一些後製整合的工作。「在包這些聲音加動畫時，常聽到很可愛的聲音，有滑稽的、邪惡的…各式各樣的聲音都有。而各個角色也都畫得不錯。雖然包 MVA 蠻累的，但是只要聽到這些有趣的聲音，就不會感到這麼累。」

雖然捷友目前及後續將推出的作品仍以冒險遊戲爲主，但其成員所涉獵的遊戲類型卻相當廣泛，甚至在記者採訪時，還被邀請去玩網路連線的「終極動員令」！這次的採訪，在就一片" 廝殺" 中劃下休止符；也讓我們一起期待捷友繼續製作出優良的作品來吧！

## 捷友公司人員秘密資料一覽表

| 姓名 | 興趣 | 專長 | 職位 | 好惡 | 最喜歡的遊戲 | 其他 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 劉發成 | PC GAME | C&C GDI | 程式 Keyin | RPG | 叛變克朗多 | |
| 丁熙毅 | 保齡球、游泳、GAME | | 程式設計師 | | 巫術六代、三國志 I、DOOM II | |
| 劉瑞哲 | 唬人 | 抓圖片 | 企劃 | 食物 | SLG、BANPRESTO "機器人大戰系列" | 我要買"魔裝機神 『下"" |
| 陳慶達 | 探險 | 作曲 | 音樂編曲 | 好 新秩序 惡 毒血無信 | 俄羅斯方塊、小精靈 | |
| 洪信智 | 太多了 | 也很多 | 雜役 | 好 吃 惡 壓力 | SPACE HARRIER、DRAGON SPIRIT、DAYTONA DSA | 中國拳法 |
| 鄭耶光 | 寫程式 | 讀 Holp | 雜役總管 | 玩 GAME 但不知在玩什麼 | Civilition（不知所云） | 做 3D 美術設計 |
| 張孝慈 | 廣 | 抓蟲子 | 氣話… | 最喜歡有空就睡… | 冒險系列、動作 GAME | ‥ ZZZZZZ |
| 黃俊明 | "網球" 嘢 | 造形美容 | 冬瓜絲 | 好玩惡勞 | …嘢！太多了… GAME 白痴 | ：@‥ |
| 黃靜如 | 蒔花養草 | 琴棋書畫 | 機動 | 好 花錢 惡 難吃的食物 | Doom II、SLG | 我家 PUPPY 很可愛嘢!! |
| 張志堅 | 茶、酒 | 卡通 | 美術 | 睡 | AVG、SLG | |
| 李果育 | Music&Game 漫畫 | | 程式設計師 | 好逸惡勞 | Ultima 系列、SLG | |
| 林清香 | 戶外活動、逛街 | 挑衣服 | 會計、行政 | 買衣服、睡覺 | ×××〇〇〇△△△ | |
| 謝尼盈 | 睡覺 | | 支援 | 好吃懶做 | War | |

（記者 Lucifer 採訪報導）

# 專訪 尖端出版公司

紙上遊戲可以說是是一切電玩之母，以創世紀系列出名的 LORD BRITISH 當年也是因爲自己沈迷在 TSR 所出品的一系列紙上遊戲，進而創造出了後來膾炙人口的創世紀系列，並且進而創立了表現不凡的ORIGIN公司，而每一個 RPG 遊戲的玩者更不會不知道 SSI 和AD&D（ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS）合作的一連串金盒子系列遊戲，而當年由 GARY GYGAX 所定下基礎的 AD&D 系統，幾乎是每一個角色扮演遊戲規則的前身，目前國外的的紙上遊戲，最爲大宗的大概分成三家公司，TSR 是專攻中古時代角色扮演的著名公司，同時跟許多家電腦公司合作，同時它衆多受歡迎的商品中也有中古時代魔幻的戰略遊戲，不過該公司的商業走向非常濃厚，在玩者的評分中並不高，常常將玩者的權益置之於不顧。而另外一套系統是玩者比較少聽過的 GURP 系統，這一套系統目前只有 INTERPLAY 準備和他們合作，不過在國外受歡迎的程度可說是僅次於 TSR 的 AD&D 系列，因爲這套系統的特殊性在於它的適應性很廣，從中古時代到近代，再到未來的設定，這一套系統通通都有包括，所以對於喜愛不同年代的玩者來說是非常好的選擇，第三家公司則是 FASA 公司，這家公司則是以科幻的戰略遊戲爲主，它的設定集包括很廣，讓許多玩者可以藉著他們所寫出來的許多 SOURCE BOOK（包括了 STAR-TREK,STARWAR …）等等來進行太空的戰鬥，這家公司的作品中曾經電腦化的包括了 INTERCEPT（譯名爲銀河風暴的太空戰略遊戲），RENEGADE：JACOB'S STAR（SSI 出品的太空模擬射擊遊戲），還有最近十分風行的 MECHWARRIOR Ⅰ，Ⅱ系列等等都是這家公司的作品，而且他們最受歡迎的系列之一 BATTLETECH 則還有改編成大型電玩，一套價值數百萬元的以八人爲小組的巨大機器人作戰遊戲，稱爲 BATTLESTATION，在國外甚至發展成專屬的俱樂部。筆者在電視遊樂器雜誌上無意間看到了一向以出版漫畫及電視遊樂器類型的尖端出版公司決定代理FASA公司的BATTLETECH紙上遊戲，包括了原著小說的中文版（也就是 MECHWARRIOR的紙上遊戲前身），並且還包括了一套即將由 MICROPROSE 發行的 MAGIC：THE GATHERING 的原版紙牌遊戲（由 WIZARD OF THE COAST 公司出品的一套可收藏，可對戰的紙牌遊戲。），因此筆者在國際書展的時候就特別去拜訪了尖端公司的攤位，並且取得了許多的資料，下面就是和電視遊樂報導雜誌的企劃主編林進慶先生的一席訪談。（以下筆者簡稱Ｌ，林主編簡稱林）

《玩家在聚精會神的進行遊戲

Ｌ：我們都知道尖端出版公司在很多人的印象中是專精於電視遊樂器的消息和日本的漫畫出版的，爲什麼這一次會"撈過界"來接觸有關紙上遊戲的出品呢？

林：我們當初的考量是這樣的：因爲紙上遊戲及卡片遊戲在國外風行甚久，並且廣受玩家的歡迎，過去國內雖然也有過類似的產品上市，但是因爲產品競爭力不強，或是缺乏有計劃的推廣，所以未能在國內造成風潮就消聲匿跡了，我們對於這些產品就這樣的消失了感到十分可惜。現在整個市場上雖然被具有大量聲光效果的電腦電玩遊戲所充斥，但是由於電腦電玩遊戲在某些方面並沒有辦法像紙上遊戲來的眞實、合理，

軟世新聞
Soft World News



而且也沒有像玩家在玩紙上、卡片遊戲時的互動樂趣，再加上很多家長都很反對小孩子沈迷於電玩遊戲，因為會造成視力不良及小孩子遊樂時間過長，延誤功課的狀況（哈秋，哈秋！這時推波助瀾的幕後黑手之一的筆者感到背後一陣寒意…），所以紙上遊戲、卡片遊戲很值得在國內推廣。

L：因為筆者本身曾經接觸過國外遊戲中文化的工作，知道在翻譯或是製作的過程中往往都會遇到許多不同樣子的困難，不知道貴公司在中文化這兩個產品的過程中有沒有什麼同樣的問題呢？

林：在 BATTLETECH 方面，由於為使遊戲所表達的概念更忠於原味，故在翻譯時請教不少曾經玩過原文版的玩家，並且因為這個遊戲完全由新加坡方面所製作，所以從翻譯、一校、二校、出清等等步驟都是用台灣、新加坡兩地以快遞方式進行，相當耗時耗力（多嘴的筆者：可惜你們沒有使用 INTERNET 的習慣，不然大概進度可以減少很多天。）而在小說方面，由於先前已有翻譯遊戲說明書的經驗，而且小說完全由本公司製作，因此在製作時比較輕鬆，為原文內容過長，必需刪除某些不重要的部分，而遊戲本身和小說的名稱則是由新加坡方面特別挑選出來比較符合原意的譯名。

L：尖端除了紙上遊戲和原文小說外，有沒有準備發行 BATTLETECH 系列的其他周邊產品如模型海報等等？

林：目前尖端初期以推廣紙上遊戲，小說為主，但是也正在準備發行精緻的戰棋，戰場地圖等等擴充遊戲的周邊產品。

L：FASA 公司在國外的產品大多是以科幻類為主，據說目前最受歡迎的作品 SHADOWRUN 是一個結合了魔法與高科技的 CYBERPUNK 類型的作品，不知道尖端有沒有代理或引進的打算？

林：SHADOWRUN, AEROTECH, 等等 FASA 公司的產品都在雙方合作計劃的討論之中，且目前雙方已有初步合作的腹案。

L：在引進同類的其他相關產品上，尖端有沒有其他的計劃，可否大概透露一下？林：初期是以已經洽談好的 BATTLETECH 和 MAGIC：THE GATHERING 這兩樣產品開始，在日後也將陸續推出其他中文版紙上遊戲如 QUESTRO，也許還有著名的 AD&D 系列等等。

L：尖端目前在代理的這些遊戲有沒有什麼促銷的計劃？（譬如說成立俱樂部？或是有完善的售後服務？）

林：我們在一開始推廣的時候先從完善的售後服務開始，本公司備有專線電話來為玩家回答有關遊戲方法以及其他周邊產品等方面的問題，同時也免費招收 100 名會員成立俱樂部，俱樂部的成員除了可藉著俱樂部的活動認識更多的朋友之外，還有可享有本系列產品在銷售時的折扣或集點數等優惠，在日後本公司將不定期舉辦本遊戲的比賽活動，

› Battle Tech 的系列產品之一 Citytech

另外，為了使全省玩家能夠親眼目睹高手示範本遊戲，本公司也安排了一連串的全省巡迴示範活動，其示範地點大都為電玩小賣店、漫畫便利屋，至於詳細行程均刊登在本公司的「電視遊樂報導」上。

L：目前的玩者相關組織會或同好會有哪些，大概的運作情形怎樣？那麼目前對這套遊戲有興趣的玩者可以在哪些地方買到？將來可能推廣到哪些銷售點呢？

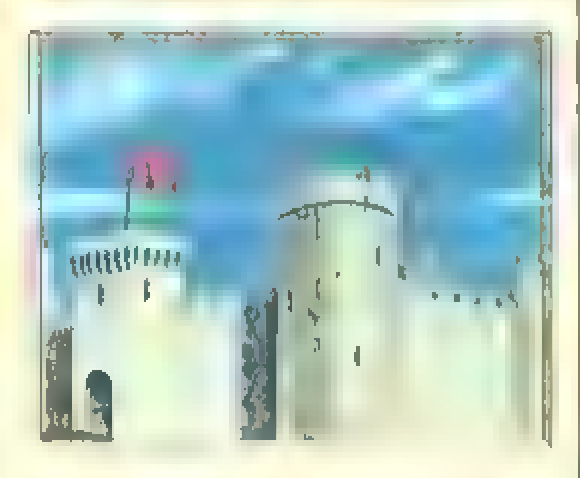
林：目前本公司成立了「星際聯盟俱樂部」，由於創立不久，並未來得及舉辦什麼活動，另外目前正有不少玩家陸續加入中，至於銷售點方面，初期將以電玩小賣店、漫畫便利屋為主要賣點，在日後將向 7-11、玩具反斗城、傳統書局、百貨公司玩具專櫃等地進軍，現階段則是以郵購劃撥方式為主力。

在訪問結束後，林先生並且很配合的給了筆者許多的資料，下面就是對該公司推出的兩個產品 BATTLETECH 暴戰機甲兵高科技戰棋紙上遊戲以及小說，和另外一個紙牌遊戲 MAGIC：THE GATHERING 的介紹。

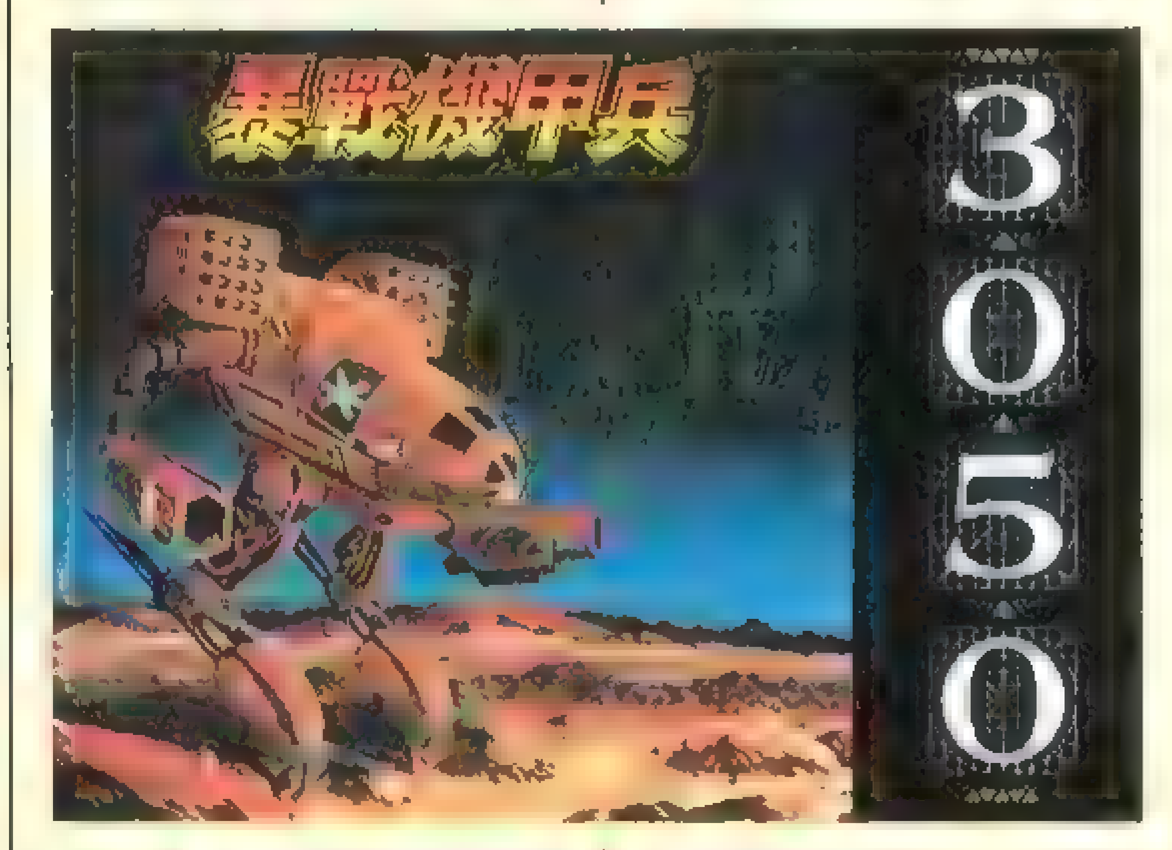
BATTLETECH 是一款設定在未來三十一世紀

≪Battletech 的作戰地形圖

的高科技戰略遊戲，他的故事背景如下：二十一世紀初期，地球上的生活和二十世紀末相較之下，改變並不大。然而 2102 年時，發生了一項重大的改變，當超光速太空船的理論原型機建造完成之後，專家宣布這是當代最偉大的一項突破。到了 2172 年，在直徑八十光年的星域中建立了一敗個以上的人類殖民地，不同的聯邦在地球聯盟下成立，以鞏固人類在太空中的勳業。



不過，聯盟關係在西元 2314 年因為無法減低彼此間的不滿而瓦解，聯邦間的戰爭爆發，持續了將近三百年。




最後，星際聯盟出現，帶領五個主要聯邦以及外圍宇宙邊境星系進入停戰時代。星際聯盟由五大家族所統治，首屆星際聯盟第一領袖為 2650 年就位的麥可‧卡麥隆。直到 2700 年時，已殖民出上千的新世界星際聯盟，控制了約直徑 540 年的星域；正値此時科學家與工程師研發出具有生物機能的人工四肢，以及超強架構的戰爭機器－戰鎚（BATTLETECH）。

2751 年二月，星際聯盟第五任第一領袖賽門‧卡麥隆意外身亡，留下八歲的兒子理查為唯一繼承人，經過了將近一個多月的商議，星際聯盟最高議會指派星際聯盟防禦指揮官亞歷山大、科倫斯基為攝政及保護人，但旋即不久，最高議會領袖們就自稱為星際聯盟真正的領導中心。

理查於 2762 年登基，他所提出的政策並未全數為五大家族接受，於是，第一領袖理查和最高議會間的關係惡化，內戰爆發。2762 年一月上旬，理查與卡麥隆家族的男女老幼，遭到邊界統治者史蒂芬、雅曼利斯殘酷屠殺。一月底，地球會員國的 103 個會員國幾乎全部遭到雅曼利斯的意外攻擊；如今，雅曼利斯已然潛稱為星際聯盟的第一領袖。

雅曼利斯攻擊的消息直到 2767 年五月才傳到科倫斯基的耳中，他立刻向雅曼利斯宣戰，兩人皆要求最高議會領袖們支持其作戰理念，但是並無一人給予承諾。數年後，雅曼利斯受到空前恐怖的失敗，陣亡人數超過一億，科倫斯基再度成為領土的正式守護者，但是由於其聲望高漲，功高震主，促使最高議會命令其解散正規軍隊，以建立地球會員國的防衛部隊，雖然科倫斯基的正規軍隊抑鬱協助他推翻作高議會，但是他卻拒絕背叛星際聯盟，這個曾經唯一將人性統一在一個旗幟下的政府。就在此時，最高議會的五大家族成員都聲明自己得以繼承星際聯盟的王位，並且在 2781 年八月十二日正式解散議會，要求科倫斯基辭職，然後開始大肆招募建立個人軍隊的活動，於是沮喪的科倫斯基悄悄的聚結了百分之八十的星際聯盟部隊，以"大移民"為暗號，前往邊境星域的黑暗邊界，永遠放棄內天體。接下來一連串的內

星體之間的政治鬥爭，讓他們忘記了這群遺棄家園的部隊。但是亞歷山大、科倫斯基並未真正放棄內天體的擁有權，邊境星球的蠻荒將科倫斯基的跟隨者磨練成了勇敢的戰士，科倫斯基為了實現他重整星際聯盟的夢想，並且將這些跟隨者分成狼、鬼熊、獰豹、碧玉鷹、新星貓、及鋼之毒蛇的氏族，讓他們之間互相爭鬥，選出最高強的戰士來，並且鍛鍊出最有效率的作戰方式，有朝一日將復興星際聯盟，完成"科倫斯基之夢"…節錄自碧玉鳳凰傳奇卷一，"共和之路"，序言。

由 ROBERT THURSTON 所撰寫的 WAY OF THE CLANS 中文版

而在 MECHWARRIOR 系列的電腦遊戲中玩者則是在扮演著這些逃到外圍星域的氏族，磨練自己的能力，希望能夠完成領導人的夢想，而在這一款紙上遊戲中，玩者則可以照著遊戲中劇本的設定，來扮演氏族、或是內星體的戰鬥駕駛員來駕駛 BATTLETECH 照著劇本來互相作戰，隨著地形的不同，和武器的不同，兩方之間必需在劇本限定的時間中完成作戰，藉由擲骰子來判準是否有擊中，或是擊中之後所造成的傷害，而在更進一步的規則中，玩者還必需考慮到散熱系統中熱量的累積，來儘快達成任務，同時也獲得更高的獎勵。而在這個世界的設定中還有許多其他的部分，如 AEROTECH 就是雙方的空軍部隊，在對目標正式攻擊前必需先展開的空中攻擊的設定部分，而 BATTLETROOP 則是穿上裝甲的步兵之間和巨大機器人的作戰，而還有 BATTLESPACE 則是一開始登陸母艦入侵某個太陽系之前的作戰部分設定，可說是十分的詳細，而隨著年代的不同，機器人和飛機、船艦的設定也不相同，從 2750 年，到尖端這次出版的 3050 年都有。這些都是比較深入一點的資料，目前尖端販賣的還只限於最基本的設定。

另外尖端這次代理的另外一個產品是由 WIZARD OF THE COAST 在 1993 年出品的一個紙牌遊戲 MAGIC：THE GATHERING，主要是以兩人對戰爲主，在美國受到了空前的歡迎，短短的兩年間就出版了兩千多種不同類型的紙牌，而且全國全世界的循環賽也已經展開了許多次，簡單來說這個紙牌遊戲是以性質截然不同的五個系法術爲主，包括了藍、紅、綠、白、黑，玩者必需善用自己手上的一副牌來和對手作戰，而每一種顏色的法術除了可以召喚同系的生物之外還有各自不同的特性，黑色系的法術和生物不但惡毒，還大部分都是死亡系的，往往攻擊的結果會造成兩敗俱傷，用這一類型牌的重點就是要讓對方比你先輸，而不是毫髮無傷的完成遊戲，而白色系，也就是光明系的法術，保護和醫療類型的法術特別多，但是法術和召喚來的生物攻擊力都不強，但是某些強力的法術往往能夠讓其他牌系的法術通通失效，使用這一類型牌的重點是在要讓自己活的比較久，單單這五種法術之間的相生相剋就已經擁有許多變化，尤其是遊戲中還有許多混合系的威力強大法術可以讓玩者考慮使用，再加上還有很多種特殊物品和密寶可以使用，更增添了遊戲的樂趣，筆者最近正在和遊戲界一些有興趣的玩者研究的不亦樂乎，在裡面發現到了很多電腦遊戲沒有辦法得到的特殊樂趣，再加上紙牌本身的圖案就很精美，除了對戰之外，還可以有收藏的價值，隨本文附上的圖片大多是筆者擅用的黑暗系的紙牌，殺傷力很大，可是往往像七傷拳一樣傷人又傷幾，其他的牌則可以讓讀者見識到其圖案的精美，有機會以後筆者將和一些同好一起介紹這個遊戲。況且它的電腦版遊戲也快要出品了，筆者怎麼可能輕易放過呢 ?!

新加坡國際書展的攤位

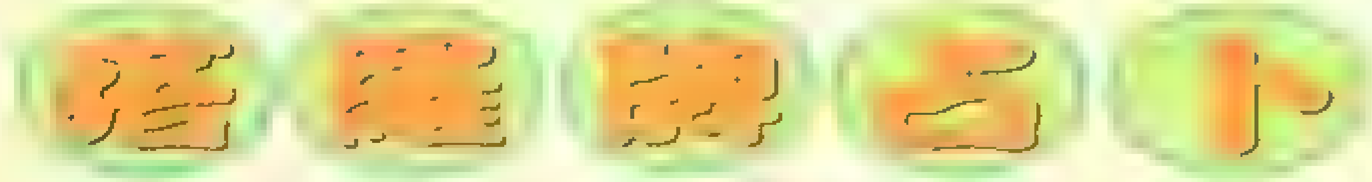
在大概了解了目前的狀況之後，發現尖端公司是相當有新的在耕耘紙上遊戲這個領域，國內以往對紙上遊戲的冷漠，歸咎其原因就是只有少數的菁英玩家在推廣，也許這次藉著尖端公司的努力，紙上遊戲能夠真正的發展起來也說不定。

有關於對以上這些產品的意見或是問題，歡迎電話或寄信至下列地址詢問，尖端公司會有極爲詳盡的答覆。

台灣：尖端出版有限公司
地址：台北縣復興路 45 號六樓
電話：（ 02 ）218-1582 轉 308
傳真：（ 02 ）218-2046
新加坡： LEISURE CRAFT
地址： 587BUKIT TIMAH ROAD
CORONATION PLAZA#02-33
SINGAPORE 269707
電話： 65-466-1481
傳真： 65-467-3371

# 古西洋占卜大成

占卜三大禁忌



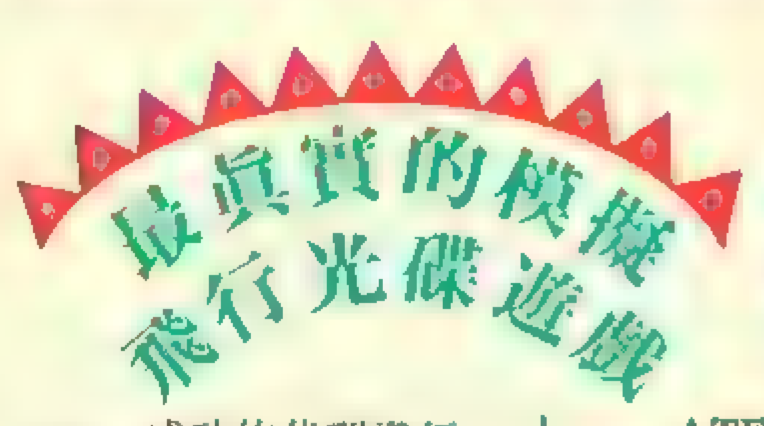

人生在世有許多無法解釋的煩惱，不可知的未來又常使人們覺得不安與惶恐，占卜的文化因應這種需要而持續至今，並歷幾千年而不衰。道理很簡單，人生太多苦難，人總有趨兇迎吉的基本願望。塔羅牌是西洋流傳千年的古占卜法，西方人利用它尋求人生的方向與生命的立足點。在很多患得患失的狀況下，大多數人們皆希望冥冥之中有人能伸出援手幫助解惑及度過難關。

生活週遭的種種人生百態，有的人渴望有個好情人，有的人希望幸福美滿的婚姻生活，有的人希望能有飛黃騰達的事業，有的人則希望一朝成名、及第登科。這些願望全是一生中人們最渴望的，卻也是最不可掌控的。使用各種的占卜法不過是為了能一窺其殿堂，以能夠預期的心理更加從容的面對這些人生百態。

塔羅牌占卜是一套集占西洋牌類占卜大成的光碟產品，一共有六種的占卜方式，適用各種不同的情況，絕對是一張可伴你一生的光碟產品，從您的戀愛、學業、工作及家庭，它都可為您一一指點迷津。

本產品並附贈尖端出版社出版出版之塔羅牌工具書，市價320元。教導您簡單並正確地使用塔羅牌的六種占卜方式。要占卜不需求人，這套塔羅牌占卜光碟有最容易上手的操作與解說。本套產品之占卜法是利用電腦與磁場的原理，引發占卜命運的變數，經由電腦產生而來的，只要心誠則靈喔！此產品全部以卡通人物為串場人物，包您絕對不會覺得無聊、或枯燥乏味，這是一張可以長期保存的光碟，保證值回票價。

系統需求：
IBM-PC386 以上機種及相容機型
4MB RAM　　MS DOS 6.0 以上版本
CD-ROM 光碟版
類　別：益智類
操作方式：滑鼠
音效音樂：聲霸卡系列與相容音效卡
支　援：WIN 95 及 WIN3.1 操作介面
發行日期：三月下旬




# ATF 先進戰術戰鬥機

幾成功的代理發行 EA/ORIGIN 的 US NAVY FIGHTERS 系列《傲氣雄鷹》、《傲氣獵鷹》 I-MAGIC 的 APACHE 《阿帕契戰鬥直昇機》及 OCEAN/DID 的 EF2000《歐洲先進戰鬥機》等精彩飛行模擬遊戲光碟後，憶弘國際即將在四月中旬引進 ATF-ADVANCED TACTICAL FIGHTER（先進戰術戰鬥機）。

ATF 是 ORIGIN 公司在製作《傲氣雄鷹》和《傲氣獵鷹》兩款傲世經典光碟後和世界首級軍事出版商 JANES 詹氏公司攜手合作開發的第一套模擬飛行遊戲，由 ORIGIN 的高品質製作技術再加上 JANES在軍事資料所具有的權威地位，促使 ATF 即使未上市，已讓玩家們殷殷期盼。

ATF 除了以上優越的遊戲特色外，在遊戲會戰場景之地面複雜度據 ORIGIN 表示會是 USNF 的四倍以上而在系統要求方面卻與《USNF 傲氣雄鷹》一樣，只要486DX2-66, 8MB RAM 即可，建議性之設備要求為 PENTIUM90以上可得到最佳之遊戲效果，另外，遊戲目前需要 50MB 的硬碟空間以供遊戲安裝之用，並且進行遊戲時光碟仍須擺在光碟機中。

本戲中上市後除了有詳盡的中英文使用手册外，還會附上由詹氏公司提供詳盡資料的飛機檢索庫，憶弘表示為了讓國內使用者容易擁有並珍藏如此〝完美〞的模擬飛行遊戲光碟精品，除了盡力做好手册翻譯的工作外，為了〝忠於原味〞計劃在台只發行精裝原版，並取得 EA/ORIGIN 的最好供應價位。

憶弘國際有限公司：TEL NO(02)917-9018
國內預定上市日期：85 年四月上旬，與美國同步
建議售價：未定

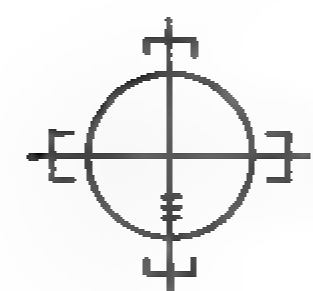
專·題·企·劃

走進紙上遊戲大觀園

# 復古的新玩意兒－紙上遊戲

就目前當紅的電腦遊戲而言，你可知道它們的前身是紙上遊戲？從前紙上遊戲在歐美盛行之時，三五好友莫不呼朋引伴，在一起廝殺得廢寢忘食，樂不思蜀；後來電腦興起之後，便有人把其中紙上部份遊戲轉到電腦上，而使得電腦遊戲從此成爲玩家新寵，由此可知紙上遊戲的魅力所在。在電腦遊戲盛行了這麼多年後的今日，國內開始有廠商引進一些紙上遊戲，想讓國內的玩家來試試這個在歐美風行甚久但仍歷久不衰的東西。究竟紙上遊戲有甚麼無可抗拒的魅力呢？

爲了讓玩家瞭解這個新興的玩意兒，本刊邀請了一些對紙上遊戲甚有研究的玩家，撰寫了以下的專欄文章，讓讀者們能夠充份瞭解紙上遊戲的歷史、種類及玩法等各種資訊。聽說只要一接觸紙上遊戲的人，便會沉迷不已而無法自拔，想知道它的魅力何在嗎？那可別錯過本專題哦！



企劃編輯：李永治

# 何謂紙上遊戲

## 紙盤遊戲概說

相信大多數的讀者們都知道，對許多電腦遊戲而言，紙盤遊戲可謂是他們的老前輩，而電腦所做的，就是背負起擲骰子、計算、以及處理所謂的「紙上工作」——記錄等，替玩者們省下不少時間。看起來固然不錯，但截至今日，電腦遊戲的自由度仍然有限，即使是多線、多結局的先進程式設計，玩者們仍必須遵循劇本的設定，相形之下，紙盤遊戲固然傳統，卻仍有其無法抗拒的魅力！

「那什麼是紙盤遊戲啊？」最近常有許多友人問我這個問題，「就基本而言，需要紙、筆及骰子來進行的遊戲，就稱為紙上遊戲。」這是我在經過了一般的思索之後，想出的一個簡易答案。當然，這並無法涵蓋所有的紙盤遊戲種類，為此筆者利用網際網路收集了一些資料，接下來就讓我為大家介紹一下基本的分類：

### 古典類 —— Classic

凡是從十八世紀以前流傳下來的紙盤遊戲，我們就稱它為「古典類」，這部份包括了大家都知道的象棋、西洋棋、圍棋等，如果從英文來看，這一類才是正統的「紙盤遊戲（Boardgame）」。

### 家庭類 —— Family

一般來說，這一類的設計就是為了提供給家庭娛樂之用，所以規則相當簡單，但充滿較多的娛樂性，最著名的例子就是大富翁（Monopoly）、幸福人等，而它們的英文名稱則是「桌上遊戲（Tabletop Games）」。

### 紙上戰棋 Board Wargame

以戰爭或策略為背景，卻經由紙盤來模擬行軍、佈陣甚至外交等手段的遊戲等，在規則方面有一定複雜程度的，就通通歸類到這裡，也就是所謂的「戰棋遊戲（Wargame）」，像是「外交（Diplomacy）」、「文明（Civilization）」、「Twilight 2000」等。

作者：神手

## 傳統紙牌遊戲
### traditional card game

利用傳統的撲克牌所進行的遊戲，就叫做傳統紙牌遊戲，其種類有橋牌、拱豬、撿紅點等。

## 圖畫紙牌遊戲
### trading-card game

利用一些上面畫有圖案的特殊紙牌，玩者們可以進行某種特殊的遊戲方式，而這一類遊戲最大的特色，便是在玩者可以架構出不同的牌型與其他人展開遊戲，現在最流行的有「魔法風雲會（Magic ：The Gathering）」、「銀河飛龍（Star Trek ：The Next Generation）」。

## 角色扮演遊戲
### Role-playing Game

與電腦角色扮演遊戲最大不同的地方在於限制很少，因此自由度相當大，而且玩者所遭遇的一切將經由「遊戲主持人（Game Master）」來加以闡述，使參賽人能更容易融入遊戲的天地中，而由於這方面的遊戲相當多，筆者就舉出在這行較知名的公司及系列－如TSR公司的「龍與地下城系列（Dungeons & Dragons）」、Steve Jackson 的 GURPS 等。

這是 AD&D 較簡單的一個紙上遊戲，提供給初入門的玩者，「首次任務（First Quest）」

## 微縮模型
### Miniatures

將遊戲中的角色以比例尺等被縮小方式作成金屬狀小玩偶，並著重於戰鬥的處理，這就是所謂的微縮模型遊戲。

## 其他

當然有一些很難分類的遊戲，其中筆者印象最深刻的就是「Dragon Dice」了，除了三十四顆骰子以外，什麼都沒有！不過這些骰子除了有不同的"面"（有四面、六面、八面、十面、十二、十六、二十…等許多）之外，每一面上的圖案也不盡相同，進行時速度很快，但卻相當好玩！

以上這些就是「紙盤遊戲」大概的分類了，假如各位讀者對紙盤遊戲或其他與遊戲資料有濃厚的興趣，可以透過 WWW 瀏覽器連線到

http://www.inrete.it/games/ref_e.html

那裡有許多相關的文件可供參考。

# 老少咸宜的紙上遊戲

跟筆者差不多歲數的讀者，小時候該有玩過「尪仔標」的經驗，而年紀較輕的一代，則應該對七龍珠萬變卡、灌籃高手萬變卡等相當熟悉；但可能沒多少人知道，在美國也有相當風靡的紙牌遊戲，而且種類相當繁多，叫人目不暇給，像著名的「魔法風雲會（Magic ：The Gathering）」、「銀河飛龍（Star Trek: TNG）」、「星際大戰（Star War）」等，都是排行榜上赫赫有名的常勝軍，以下就由筆者針對幾項較出名的產品為大家做一個全面性的介紹。

## 1 魔法風雲會 Magic ：The Gathering

首先不能不提的，當然就是高居第一名的「魔法風雲會（Magic：The Gathering）」。這款於西元1993年推出的"新"型紙牌遊戲，很快就開創了一片新天地，替紙牌遊戲灌注了新的生命力，推出這個紙牌遊戲的 Wizard of the Coast 公司，也因此聲名大噪，歷久不衰。

時至今日，從原先的 Alpha 版、 Beta 版到一些資料片（如阿拉伯之夜、頹廢王國、傳奇世界等），目前也已經推出到了第四版，種類總共有一千六百多種，變化相當多端；而最叫人感到欽佩的，除了在五大系的魔法種類上，能取得微妙的一種平衡之外，每張紙牌上都

由不同的藝術家設計圖樣，並擁有作者的姓名，讓人除了遊戲本身的樂趣之外，單是收集與欣賞就是一件愉悅的事。

## 2 Jyhad Vampire ：The Eternal Struggle

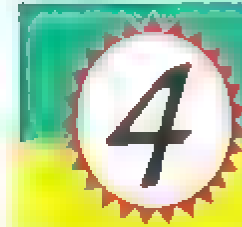
Wizard of the coast 的另一項作品，主要描寫政治的黑暗面，探討較嚴肅的話題，另外結合了吸血鬼的造型來擔任人物角色，課題還包括了投票等動作，複雜度相當高，只適合浸淫已久的高階玩者，但也擁有相當的支持者。

作者：張志峰

## 模擬城市
## Sim City

別懷疑，就是你所熟知的電腦遊戲《模擬城市》，現在也以紙牌遊戲的面貌出現在美國大街上，身爲市長的你，必須妥善處理各項公共設施，擔心它們的污染問題，同時得運用有限的資金，成功地構築出美麗新世界。

這是近兩年來最爲大家熱烈討論的話題，其牌面便是以眞實的景觀或人物照片所構成，而除了基本牌組之外，另外也推出了「芝加哥」、「華盛頓特區」、「亞特蘭大」、「紐約」等資料片，這是以各個城市爲背景所衍生出來的新紙牌，不過在玩法上並沒有太大的不同，主要也是爲了再造市場新買氣。




## 銀河飛龍
## Star Trek: The Next Generation

以電視影集「銀河飛龍」所改編的紙牌遊戲，玩者將帶領著企業號，一步一步地在無垠的太空中前進，探尋新生命與文化；在旅行的過程中，玩者將面臨不同的危機與難題，如何善用手上的資源來化解，是件不容易的學問。

## 星際大戰
## Star Wars

天行者路克、歐比旺、黑武士、柏裘丁皇帝，這一回在紙牌上向你招手，而有別於「銀河飛龍」縱向的紙牌排列方式，「星際大戰」剛好以橫向安置所使用紙牌，有的代表戰鬥機、有的象徵戰艦，而且玩者可以自由選擇陣營，相信原力將與大家同在！

附帶一提，「死星戰將（Dark Force）」也推出了紙牌遊戲，不過筆者還沒見過，這一點要向大家致歉。

## 血腥戰役
## Blood Wars

TSR 公司記取前一套推出的「Spellfire」的失敗例子，改良推出了這一套產品，內容與整體的架構就相當完整，無論是設定或畫面都豐富不少，目前已經推出了好幾組資料片，將來也會以同名推出電腦上面的角色扮演遊戲。

## 奇幻冒險
## Fantasy Adventures

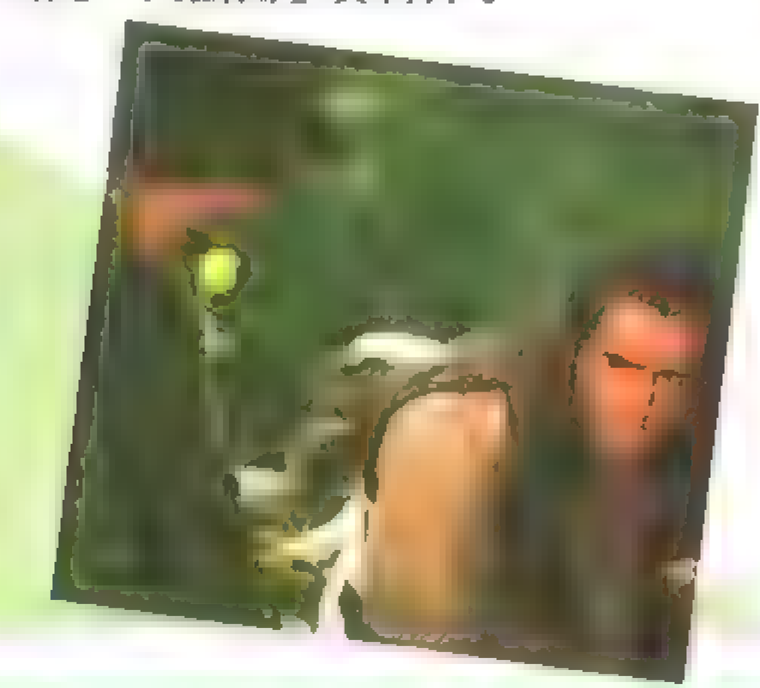
推出「模擬城市」的紙牌公司的新作品，其背景則是受廣大玩者歡迎的中世紀魔法，筆者只拿到一些推廣用的介紹牌，不過變化性似乎不夠，還要看未來的後續發展。

## 時空英豪
## Highlander

傳說中有一族人，當他們覺醒之後便不老不死，除非有人砍下他們的腦袋！相信大家對電影「時空英豪」並不陌生，筆者也記得華視曾經播過他的電視劇場版，裡面的男主角好像還蠻帥的，而這一套紙牌遊戲就是以電視影集中的劇照及情節來發展的——玩者可以挑選成

爲傳說中的戰士一族，在「大團圓（The Gatherng）」的時刻，盡自己最大的努力砍下對手的頭顱，畢竟，王者只能有一個！

遊戲的規則相當簡單，雙方可以選定攻擊及防禦的紙牌，同時可收集強力的武器或其他法寶，當然，玩者也可以試著捨棄防守而做出致命一擊，但別忘了，當敵人的生命點數降爲零時，別忘了拿出代表「砍頭」的紙牌喔！而除了「電視版」的基本牌之外，「電影版」等資料片也陸續推出，目前最新的、應該也是最後的，則是「大團圓」資料片了。



## 9 James Bond 007

電影史上長壽的人物不少，但無疑詹姆斯・龐德該是其中最帥的一位，無論在各方面的表現上，龐德似乎可以滿足不同年齡層的大衆，魅力也伸往紙牌遊戲了！話雖如此，不過筆者還是要向大家說一聲抱歉，因爲筆者對這套遊戲也是只聞其名、未見其貌。

## 10 Middle-earth : The Wizards

這是一款聲勢直逼「魔法風雲會」的熱門遊戲，除了也是在一個傳奇、充滿魔法的世界中征戰之外，最主要還是因爲它架構在 J.R.R. Tolkien 的小說上，而最大的不同點是取消了魔法分爲五大系的作法，但加入了人物角色的職業與陣營，因此在熱鬧與複雜度上不遑多讓。

## 11 OverPower

喜歡美式漫畫英雄的朋友可別錯過這個遊戲，不管你喜歡蜘蛛人也好、蝙蝠俠也罷，還是美國奇兵，在這裡通通找得到！而每名超人各有其不同的屬性及特殊能力，善用這些特長，將是打倒敵人的勝負關鍵，就筆者對它的印象來說，該是它與衆不同的紙牌材質，略帶霧面的效果，摸起來還蠻舒服的。

## 12 Shadowfist

改編自香港電影的一套紙牌，描寫的大部份都是中國功夫，看起來相當地具有親切感，只是筆者只見過幾張牌，沒花太多時間去瞭解遊戲的規則。

## 13 Wing Commander

遊戲界總是相輔相成，有從紙牌轉戰電腦的，當然也有電腦轉戰紙牌的，除了前述的「模擬城市」之外，就屬「銀河飛將」最成功了；這一款遊戲自去年推出以來，很奇怪的，在美國本土流行的雖然有限，在香港卻是紅透半邊天，直追「魔法風雲會」。

拉拉雜雜介紹了一堆，但當然仍免不了有遺珠之憾，像是「白狼（White Wolf）」公司推出的「狂戰（Rage）」、改編自香港電影的「Shadowfist」等，筆者限於資料，無法做進一步的介紹。

最後還要告訴大家一些好消息，像是「網路奇兵（Netrunner）」、「蝙蝠俠紀念版」和筆者最喜歡的影集「X檔案」也都要出紙牌遊戲了！不過老實說，這些紙牌一方面取得不易，一方面在價格上也不算低（每張卡約台幣五六塊），若想收集齊全，小弟的荷包可能會哇哇叫啦！

# 魔法風雲會簡介

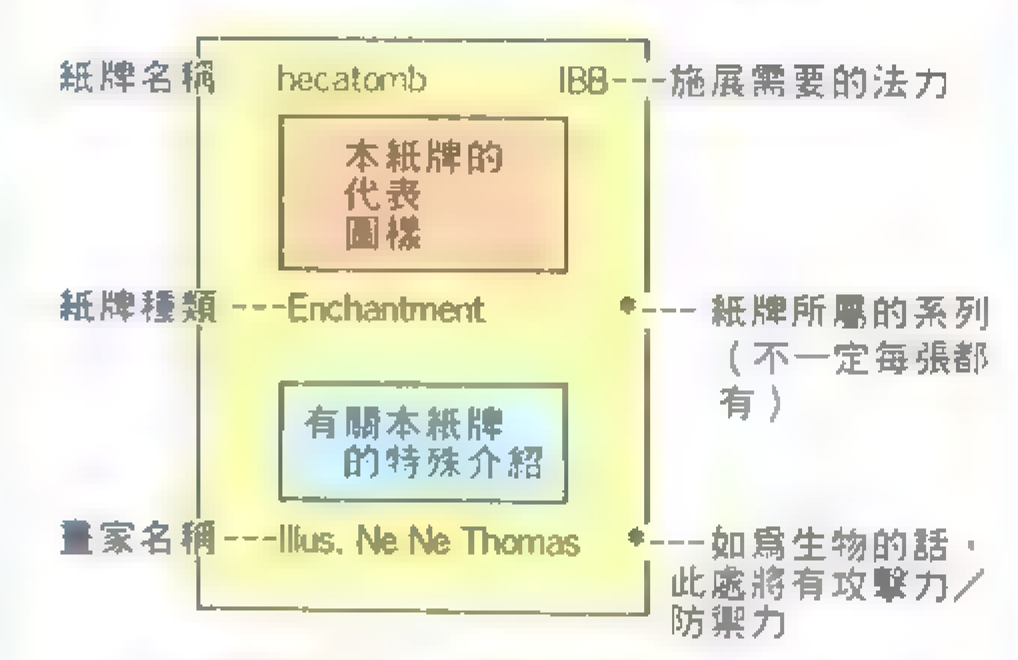
## 且看魔法如何起風雲

隨著西元 1993 年八月五號，第一張魔法風雲會的紙牌問世之同時，整個遊戲生態起了相當大的變化－它讓一般的卡片除了收集之外，更增添了遊戲的樂趣，時至今日，已經被翻譯爲七種文字，在超過六十個以上的國家流行，而很快地，這一波浪潮就將席捲台灣⋯。

這一類遊戲最迷人的魅力在於，玩者可以從多達一千六百多種的紙牌中，依功能挑選出自己喜愛的種類，再加上自己的巧思，想出每張紙牌之間彼此的組合情況，創造出獨一無二的風格，在這裡，每個人不會只是個魔法學徒，而是個能創出自己戰術的大魔法師！

遊戲"基本"的方式爲：每名玩者拿著爲數最少爲四十張、但沒有上限的紙牌（正式比賽中至少爲六十張），而在互相爭鬥的過程中，必須善用大地所提供的法力，進行各項咒文－包括了召喚魔獸、創造神器、施展魔法等，並試著在自己原本 20 點的生命力耗盡之前，將對手消滅！

## <每張紙牌所代表的意義>




前面提到"大地"是法力的來源，而在這一片名爲「多明尼亞（Dominia）」的大陸上，分別由森林（Forest）、高山（Mountain）、島嶼（Island）、平原（Plain）、沼澤（Swamp）等代表綠、紅、藍、白、黑等五大系魔法，並藉由「轉動（Tap）」紙牌的方式代表魔力的釋放，而雖然每回合使用過的大地，在下一回合時便可重複使用，但按照規定每一回合只能釋出一張大地牌，換言之，在遊戲的初期，雙方不會有太多的法力可供施展，所以一些強力的法術要等到中後期才有辦法使用。

而在整個牌型的組合方面，爲了兼顧出現的機率、生物、法術與法力來源之間的平衡，一般來說，通常將放入三分之一的大地牌、三分之一用來攻擊的牌（包括魔獸和攻擊性法術）、另外三分之一則是加強性法術和具備輔助性能的神器，同時，別忘了在五大系中挑出自己喜愛的二到三系，因爲只打一系，很容易爲對方所刻意克制，而超過三系之後，則力量將分散。不過呢？紙牌種類中也有一些不分顏色就可施展的生物及法術，雖然數量不多、取得不易，但說不定卻是戰勝敵人的好方法喔！

在每一場戰鬥展開之前，雙方各擁有二十點的生命力，當然，也各自有一副已經混合均勻的紙牌，在雙方各拿七張牌之後，接下來便以任何〝公平〞的方法來決定先後的順序，而每一回合的進行則分爲七個步驟：

(1)回轉（ UNTAP ）－將上回合使用過的紙牌轉回原狀，代表這一回合能繼續使用，這是必經的過程。

(2)維護（ UPKEEP ）－某些咒語與生物必須玩者提供一些必須的維護費用，如額外的法力或扣除生命點數等，才能繼續維持效能，這也是一個必經的過程。

(3)抽牌（ DRAW ）－從自己的後備牌堆（稱爲 LIBRARY ）上方抽出第一張，並放進手中，這個過程不能省略。

(4)主流程（主流程是遊戲的精華所在，所包括的部份皆可隨玩者的需要而調整，不一定都要進行，而進行的先後順序也可由玩者自行決定）：

◆釋出一張大地牌（把紙牌正面朝上放在玩者的面前）。

◆施展任何法術（只要你有足夠的法力）

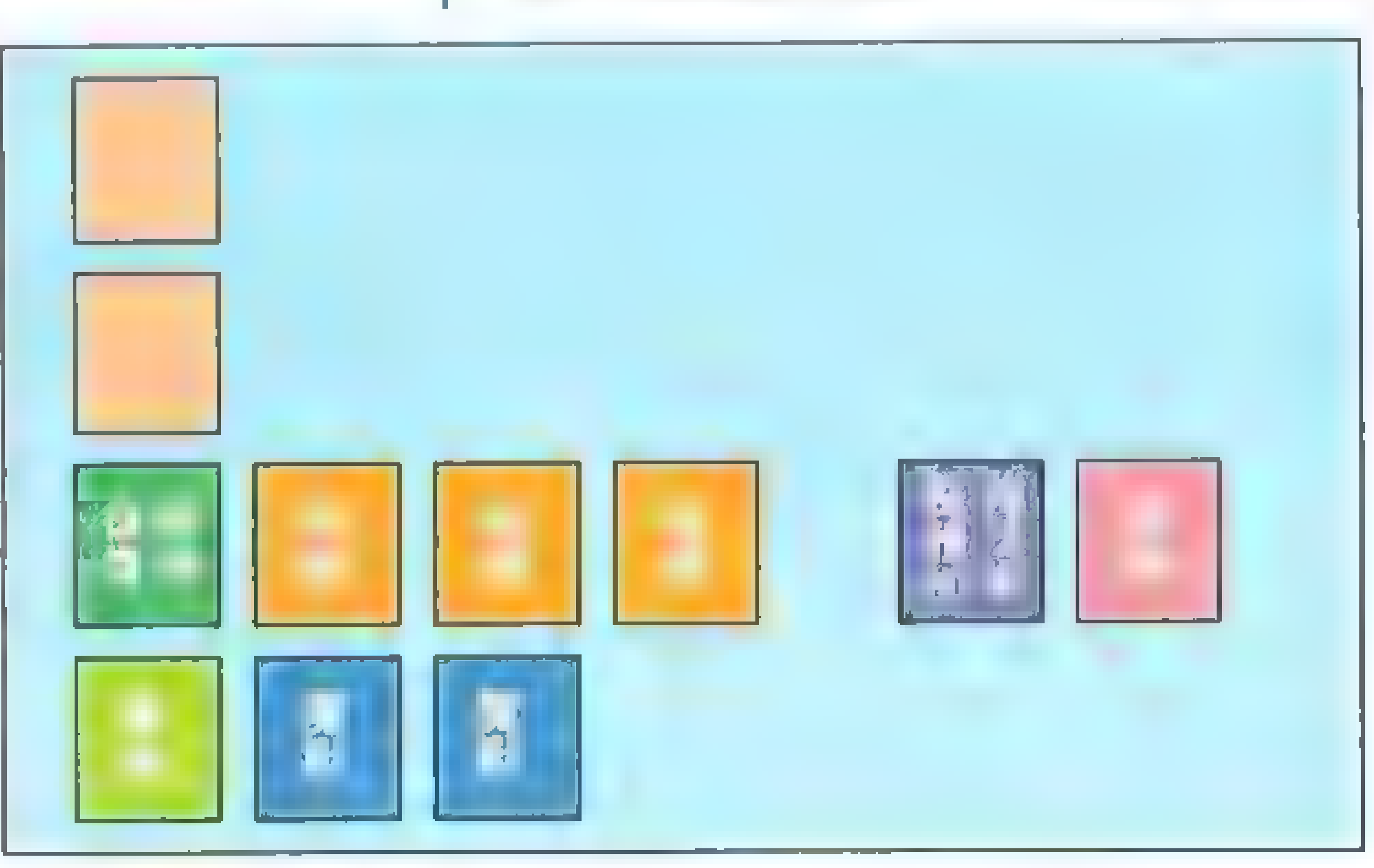
◆對另一名玩者展開攻擊（請注意：每回合只能攻擊一次！）。

(5)棄牌（ DISCARD ）－當你手中的紙牌超過七張時，必須將多餘的牌丟入「墓堆」（ Graveyard ，專門放置使用過的法術和被殺死的生物等紙牌的地方）中，這也是非進行不可的。

(6)宣告結束（ End ）。

(7)治療生物（ HEAL CREATURES ）－把受到致命攻擊、又沒有復活能力的生物移入墓堆中，把其他在這一回合所受的傷害全部移除。

當魔法師雙方交戰時，必須遵循一定的程序，首先攻擊方必須宣告他將派出哪些魔獸進行攻擊（此時須轉動紙牌），此時，防守方必須指定相對應的防守方式，而且根據規則，每一隻魔獸頂多只能抵擋一隻魔獸的攻擊（但可以多隻魔獸聯合抵擋一隻魔獸的進攻），而無人防守的魔獸就將對防守方的玩者做直接的攻



擊，等到他的生命力降爲零以後，遊戲就結束了；然而在宣告結束之後，雙方可以施展某些特定的速效性法術，做部份的增強。

至於戰鬥的處理方式呢？這可是一門大學問，經由觀察紙牌的右下角，我們可以瞭解它所代表的強度。舉例來說，一隻 2/3 的生物，表示他有兩點攻擊力、三點的防禦力，因此當他攻擊一隻 2/2 的生物時，他將對對方施加兩點的攻擊力，同時接受對方兩點的回擊，但由於本身有三點的防禦力，因此沒事，但對方就只有兩點防禦力，所以死亡；不過，當防守方使用兩隻 2/2 的生物來抵擋時，攻擊方將受到四點的回擊而死亡，而在防守方生物若無具備「合體（ Banding ）」的能力時，攻擊方可以選定集中攻擊於一隻生物，讓他陪自己一起下地獄。

很複雜嗎？說穿了也不過如是，但還有其他大家得知道的注意事項，像是對全體生物的加強性法術（ Enchant world ）一次只能有一個前面的會被後面的幹掉；而剛召喚出來的生物，會需要一回合的時間來適應，因此第一回合無法攻擊，但可以防禦，而「牆壁（ Wall ）」只能用來抵擋，無法主動攻擊（當然也有能讓牆壁攻擊的法術，不過不容易見到），另外轉動過的魔獸在回轉前就不能進行防禦，而且除非有特殊能力，否則也不能指定攻擊的目標等，這些都是一些較深入的規則。

說到特殊能力，就讓筆者在文章的最後再介紹一些，其它的就留待以後的「紙牌教室」了（我瞎掰的啦，但主編有興趣的話，別忘了找我主持喔！）！

### ◆再生（Regenerate）：

某些生物擁有再生的能力，因此當受到致命的攻擊之後，只要付出特定的需求法力就能再生，而再生之後，將以轉動過的姿態回到遊戲中；不過被奉獻當祭品（ sacrifice ）、直接送往墓地（ bury ）和被移出遊戲（ remove-from game ）的紙牌，不能再生。

### ◆先攻（ First Attack ）：

當怪物擁有先攻的能力，他會先對對方施以攻擊，假如對方的防禦點數大於己方的攻擊力時，他才會接受對方的回擊，換言之，一隻 4/1 、擁有先攻能力的怪物，在攻擊 3/3 的生物之後將能倖存；不過當雙方都擁有先攻能力時，此特殊能力就抵消了。

### ◆穿透（ Trample ）：

當怪物擁有本能力之後，防禦方必須承受所有的攻擊力（平時防禦方甚至可用 1/1 的弱小生物來抵擋 11/11 的超級生物），否則將轉嫁到玩者身上。

### ◆飛行（ Flying ）：

會飛的生物只能用會飛的生物來抵擋，否則就直接攻擊玩者（筆者就組了一個飛行軍團，戰果輝煌！），當然，會飛的還是可以抵擋不會飛的。

### ◆行走大地的能力（Landwalk）：

會依大地的種類而分，當對方的魔獸擁有己方所使用大地的行走能力時，即使己方也擁有同樣的能力，也無法抵擋對方的攻擊！例如當己方有「森林（ forest ）」時，對方的魔獸若有行走森林的能力（ forestwalk ），那麼對它的攻擊將無法防禦。

### ◆合體（ Banding ）：

雖然在攻擊時，可能同時宣告派出許多隻魔獸，但他們將分別接受處理，除非他們擁有合體的能力！而合體時，可以包含任意隻擁有合體能力的生物再加上一隻沒有合體能力的生物，而且得在宣告攻擊時就決定，此時攻擊方便可決定攻擊點數的分配，換言之，可以犧牲一隻來承受所有的回擊點數；至於防禦一方，只要能合法阻擋攻擊的，也可以組成一個合體，但除非本身就擁有合體能力，否則攻擊點數的分配將由對方來指定；關於合體還有一件很重要的說明－合體時並不會共享特殊能力，因此當會飛的生物與不會飛的生物合體之後，此合體生物是不會飛的。

### ◆保護（ Protect ）：

當擁有對白色的保護時，首先對方無法派出白色的生物來抵擋他的攻擊，然後白色的生物與魔法對他的攻擊都會降到零，且白色的魔法將無法以他爲目標，但可以對他產生影響（如全體生物攻擊力加一），不過若會造成傷害的話，其傷害也會降到零，最後則將會摧毀原先若存在的白色加強性法術。

### ◆無限膨脹（ Inflatable ）：

可加強怪物的能力，即使在以轉動的情形下仍可使用，但通常一回合之後使用盡了。

### ◆狂暴（Rampage）：

對這類生物，用越多生物擋他，其攻擊力將增強，若一隻原本 6/4 但狂暴點數爲二的生物被四隻生物阻擋，其攻擊與防禦點數將變化爲 6+2*3/4+2*3=12/10 （第一隻生物不計）。

# 紙上角色扮演遊戲(TRPG)幕後的英雄

作者：黃世棋

最近筆者與友人們在機緣巧合之下，結識了另一群酷好紙上遊戲的玩者，開始瘋狂似地投入各類相關遊戲之中，管他紙牌遊戲、或是戰棋遊戲、還是紙上角色扮演遊戲，筆者都發現，他們的魅力都遠遠勝過任何一個筆者曾經心醉的優秀遊戲。當然，這並不代表電腦遊戲不好玩，而是相形之下，其發展空間有限，不像這些必須與人接觸所進行的遊戲來得變化多端，眞叫人佩服那些發展出這些系統的創造者。今天，就讓我們來談談幾位紙上角色扮演遊戲的龍頭老大。

## FASA

由Jordan Welsman和Ross Babcock在西元1980年所創建的FASA公司，成立不久便快速成長爲冒險遊戲的小型發行商，而在十八個月之後，更推出了自己設計的幾套遊戲，包括相當知名的「星際迷航記」和「誰先生（ Dr. Who）」。

不過他們打響知名度的第一套代表作，還是以科幻爲背景的「Bettle Tech」（目前國內已經翻譯爲中文版引進，名稱爲暴戰機甲兵），因此陸陸續續又推出了一些相關的產品，像是「City Tech」、「Aero Tech」、「Mech Warrior」和「Battle Force」等。

其他如近幾年推出的「Shadowrun」及「Earthdawn」也相當傑出，其中「Shadowrun」還被多家國外雜誌評選爲1993年的最佳角色扮演遊戲，很期待國內代理商能有計畫系列性的進口。

## GDW

雖然GDW這家公司已經在今年的一月份結束了營業，但不可否認的，這個老字號的影響力仍然相當深遠，至少筆者就認爲非得把它拿出來介紹一下－他曾經推出過好幾個知名的戰棋遊戲，諸如Dark Conspiracy、Dangerous Journeys、2300AD/Traveller 2300、Traveller、和Twilight:2000。

嚴格來說，GDW公司所推出的遊戲有許多都介於戰棋遊戲與角色扮演遊戲之間，很難做一個明確的分辨，但一直保有一定的深度，在美國有一定支持的顧客群，像是Dangerous Journeys就是由原本AD&D的創始人之一－Gary Gygax所參與設計，但誰又料得到，這竟然成爲這家公司關門的原因－TSR於94年和95年不斷向GDW公司提出告訴，理由是Gary Gygax仍算是他們公司的雇員，因此不能參與相關行業的開發，而GDW在不勝龐大的訴訟費用之下，終於宣佈倒閉，TSR這回可是又在那得意的笑了（筆者並不欣賞TSR公司這種見不得人好的心態，但在商言商，筆者也只能發發牢騷）。

## ICE

這家公司可說是典型的家族企業，而且兒子還眞是靠老子在賺錢－著名的科幻小說家J.R.R. Tolkien，在成名之後，由兒子成立了一家出版社，專門出版父親所撰寫的小說，最出名的當然就是Middle-Earth了，而且除了紙盤遊戲之外，同名的紙牌遊戲在美國也廣受歡迎。

Steve Jackson以推出 GURPS 這套遊戲系統而出名，不過他第一套廣為人知的該是「Car Wars」吧！話說回來，到目前為止，GURPS 應該算是三大知名的設定系統之一，其延伸資料片的數量已經超過數十種，而且持續增加中。

GURPS 系統最大的好處就是，除了基本系統所設定的資料之外，玩者可以自由將其他系列中的設定融合使用，以創造出自己的空間，這是其他遊戲所望塵莫及的，而且叫人興奮的是，GURPS 即將被改寫為電腦遊戲，屆時該有更多的玩者能親自接觸他們的遊戲，進而喜歡原始的紙上遊戲。

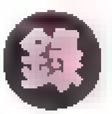
## TSR

說到TSR相信大家應該都不會感到陌生，他們正是 AD&D 等系列的發行公司，而且自從他們與 SSI 合作在電腦上推出第一套「光明之池」以後，便將傳統的紙上遊戲帶進一個新領域，讓玩者不必再為那些丟骰子、計算等複雜繁瑣的工作所困擾；雖然因此也少了一些自由度與多人同樂的樂趣，但也是一大突破（很抱歉，自從筆者親身接觸過紙上角色扮演遊戲之後，有一點想將電腦遊戲丟到垃圾桶的衝動

，但話說回來，每次要找三四個同好，花上一整天在屋子丟骰子，對你們來說，可能是件不可思議的事，但筆者回想起自己以前一玩RPG就是一整晚的傻勁，也是感到好笑）。

TSR的系統相當複雜，不過老實說，累的人主要是「地下城主（Dungeon Master）」，他必須帶領玩者進入一個廣大、新奇、危機四伏的幻想空間，派出飛龍、半獸人和骷髏兵圍殺玩者，不過等著玩者的將是難以言喻的成就感。

玩過電腦遊戲的玩者都知道，即使目前科技的進步已經到了日新月異的程度，但還是沒辦法提供玩者一個完全擬真的環境，試想，當面對一個寶箱時，除了派出小偷開鎖、法師施法，能不能叫戰士以刀劍劈開呢？在密室中能不能打開窗戶？窗外又有什麼？在這裡給那些不滿足的玩者一個良心的建議，有機會，歡迎你們加入紙上遊戲俱樂部（擇期開張，請期待進一步的消息）。



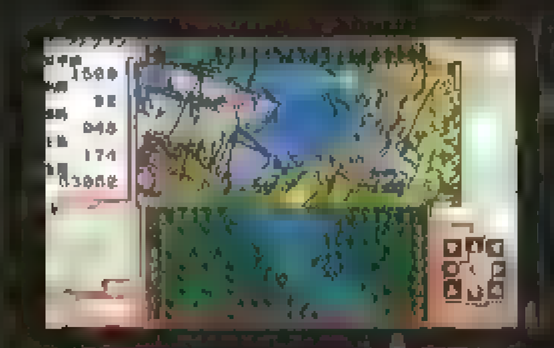

關於那些對幻想角色扮演遊戲有興趣，而且對英文沒有障礙、又能連上網際網路的讀者，筆者強烈建議大家到以下的站台去，看看外面的世界、多與別人交換一下心得吧！

*Usenet - alt.games.frp.live-action
*Usenet - rec.games.frp.live-action
*Usenet - rec.games.frp.advocacy
*Usenet - rec.games.frp.announce
*Usenet - rec.games.frp.archives
*Usenet - rec.games.frp.cyber - 以 Cyberpunk 為主。
*Usenet - rec.games.frp.dnd - 以龍與地下城系列為主（Dungeons and Dragons）。
*Usenet - rec.games.frp.marketplace
*Usenet - rec.games.frp.misc - 與角色扮演遊戲有關的雜項討論區。

# 鉄甲旗艦アトラゴン

## 鐵甲旗艦　實現您的夢想

爲搜尋古代文明遺跡，一群身經百戰的海員，將聽從船長您的指揮，往來於各個不同的港口之間搜集消息，途中會遇到怪獸、海盜以及敵國的軍艦，無可避免的將展開一場又一場驚心動魄的海戰，生死就懸在您的一念之間。



## 正宗戰略模擬遊戲－鐵鎖之星群－在所有戰略迷引頸期待下完美登場

# Schwarzschild EX

## 鉄鎖の星群

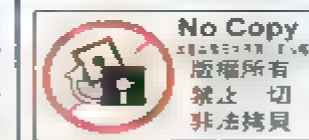
在強化國家的經濟力和工業力的同時，別忘和他國結盟，或必要時打一場戰爭，這一切決定完全操縱在你的手中，但結果是否能如你所願呢？遊戲中以多種戰鬥模式，如：艦隊戰、星系戰、或要塞戰，而且使用SVGA256色畫面、CD音源等等，使你真正享受CD-ROM版才有快感。

光碟版：700元

# 直接挑戰您的遊戲功力！

前所未有的龐大劇情與超高難度 讓您的遊戲功力百分之百發揮
精彩豐富的動畫多達千餘張

為了尋找被妖魔附体的青梅竹馬-朝子
太郎帶著一群奇異可愛的好伙伴「背後精靈」
開使了一場艱辛困苦的長途之旅・・・・・・
他們將如何對付襲擊朝子的惡靈呢？




檢舉非法BBS站及盜版品
領獎金專線：(02) 562-6373
(07) 726-1103

總公司：北市吉林路144巷11號B1
顧客服務專線.(02)567-4817
FAX·(02)581-5072
BBS.(02)581-5071

96年超級強片
四月強力隆重登場

日本著名音樂家古代……製作編曲
漫畫之神手塚治虫著……改編
造形可愛，故事生動，您絕對不能錯過。

廣受好評的「華義遊戲王國」雙月刊第二期即將出版
全彩精印，內容豐富，您怎可輕易放過，
趕快把回函卡寄回，即可獲贈閱一期，
其它地方是買不到的ㄛ！！

北・中區發行部/
台北市吉林路144巷11號
TEL (02)581-2672
FAX (02)581-2699

南區發行部/
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL (07)726-1103
FAX (07)723-8424

香港分公司/
香港九龍旺角西洋菜街2T添置商業中心10F
TEL 852 7718138 FAX 852-3850686

# 毀滅性的核武．高科技的潛艦．在暗黑的深海中狂嘯

## 只要一發魚雷，一場驚天動地的戰爭即將展開

你知道潛艇如何作戰嗎？在「沉默的艦隊」中，
您將率領轟動全世界的「叛逃艦隊」：大和號核子潛艦，
副艦長、水雷長、水測長會隨時向您報告「大和號」潛艇的
各種狀況。遊戲中可以自由選擇是否依照漫畫的劇情。
搭配上海江田艦長最喜愛的莫札特的41號交響樂，
更是氣勢磅礡。運用深海無常的地形與美、蘇帝國的強大艦隊展開一場殊死戰。

# 沈黙の艦隊

THE SILENT SERVICE



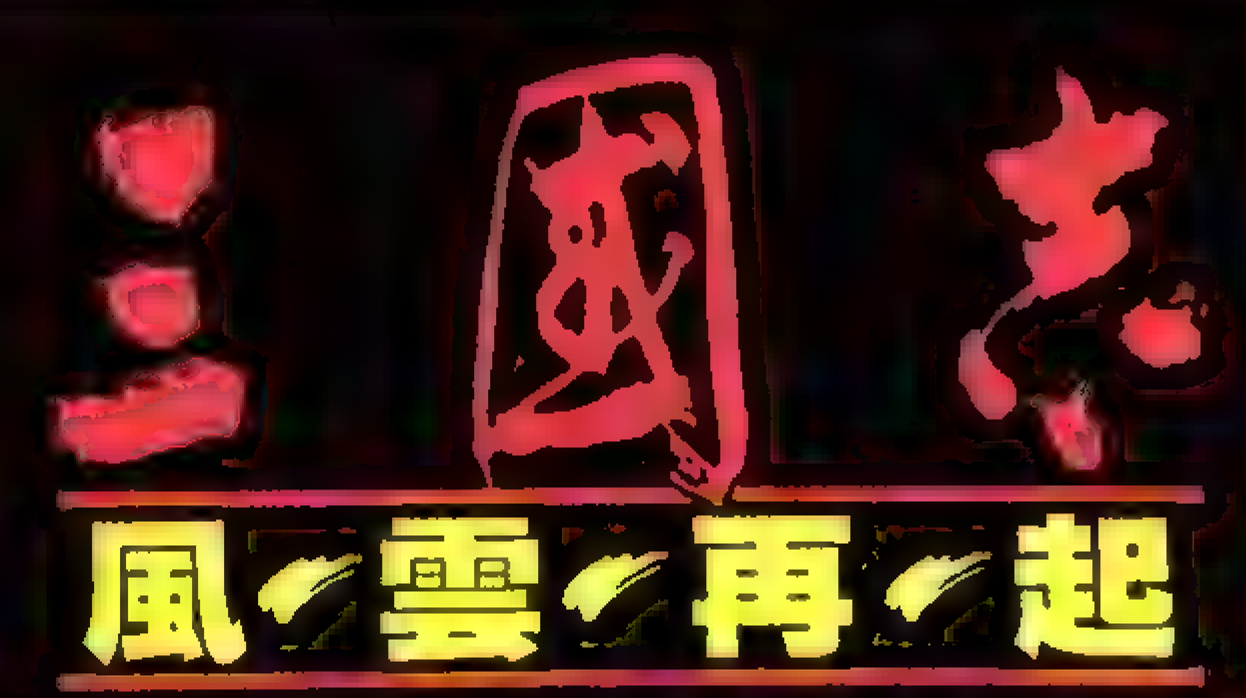
北・中區發行部/
台北市吉林路144巷11號
TEL (02)581-2672
FAX (02)581-2699

南區發行部/
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL (07)726-1103
FAX (07)723-8424

香港分公司/
香港九龍旺角西洋菜街2T添
置商業中心10F
TEL 852-7718138 FAX 852-3850686

EMI
CLASSICS
異星搜奇
DIG
The Soundtrack
7243 555567 21
「異星搜奇」配樂原聲帶
★隨片贈送LUCAS ARTS三大光碟遊戲示範片★
(「異星搜奇」「絕地大反攻2」「極速天龍」)
當隕石變成太空船，將三名太空人帶到一個神秘未知的星球上之後，那些超脫了原本的肉體形式，而以靈魂方式存在的異星人們，將揭開怎樣的一段故事呢？
超越銀河、超乎超自然、挑戰人類想像空間
千萬大導演史蒂芬史匹柏原創概念
「星際大戰」喬治路卡斯、LUCAS ARTS
光碟遊戲年度超級製作
各大唱片行
燃燒熱賣中
！！
LUCAS Arts
★遊戲光碟由 松崗電腦圖書資料股份有限公司 代理★（感謝松崗提供本廣告頁畫面）

KOEI
一樣的KOEI，一樣的第三波，
不一樣的題材，不一樣的故事，
卻有一樣嚴謹的製作精神，及一樣傲人的精彩演出。
來自北歐的
魔眼邪神
塞爾特傳說
光碟版
建議售價 1050元
第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售
代理發行·生產製造
第3波文化事業股份有限公司
本廣告所提及之產品名及商標各皆該所屬公司所有




# 風雲再起

正當三國志II、III、IV代風靡台灣時
三國志系列的始祖——三國志I，
將以全新面貌，全新風格的中文 Windows 版，
來征服玩家的心。

是

- 三國志系列入門的便捷途徑！
- 三國志經典回顧的最佳選擇！
- 三國志系列收藏的珍貴版本！

第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售

代理發行·生產製造
第3波文化事業股份有限公司

三國志
V
中文版
改版中 即將上
市 敬請期待!
KOEI

CD-ROM
You saw the movie.
Now play it!
湯姆・克魯斯一樣
翱翔天際嗎？
第三波誠摯的邀請您
一同啓航！
TOP GUN
捍衛戰士
代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
BBS 北區 02 7189264 南區 07 2254993
● 第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售
Spectrum HoloByte.

CD-ROM
ALLIED GENERAL
盟軍統帥
●SSI公司繼裝甲元帥後再一大作
●支援中英文版WIN 3.1及WIN 95
●無論老手、新手都可輕易的用滑鼠操控
●提供隨時調整難易度的功能
●有長期戰役或單一戰役
提供多個戰場選擇
MINDSCAPE
●第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售
代理發行·生產製造
第3波文化事業股份有限公司
本廣告所提及之產品名稱或商標之所有權皆屬其原出品公司所有

擁有了『終極動員令』，世界就好像在自己腳下！
終極動員令資料片
終極動員令之
重回殺戮戰場
「終極動員令」在不到半年中，全球銷售突破50萬套，這勢如破竹的銷售狂風，說明誰擁有它，誰就在這世界跨出了一大步！
終極動員令之
重回殺戮戰場
有10個網路對戰的全新地圖，有15個更富爆炸性的任務，及更具深度的策略，與更難纏的敵人。
COMMAND & CONQUER
THE COVERT OPERATIONS
CD-ROM
認明第三波光碟產品貼紙您才能買到真正原版、物美價廉Virgin的光碟
Virgin Interactive Entertainment, Inc
第三波為Virgin Interactive 在台獨家代理商
第3波文化事業股份有限公司

力拔山兮氣蓋世，孰可取代之？
西楚霸王
項羽
歷史戰略RPG
一男子脫口而出「彼可取而代之！」
熊貓軟體股份有限公司

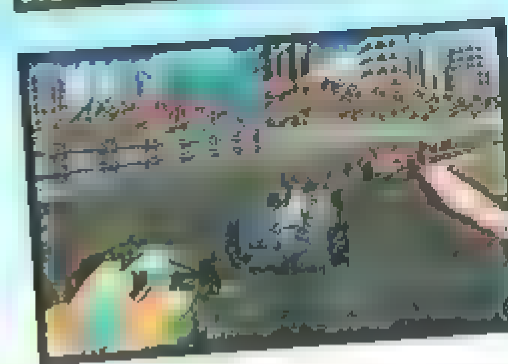
# 霹靂大賽車

一款前所未見，來自賽車王國—西班牙

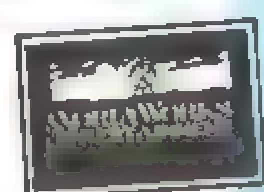
操作性最佳、刺激感最具的賽車遊戲

熱賣中

定價：590元



- ★最佳的遊戲性及操作性
- ★提供F1賽車型及房車型二種不同款式的車種
- ★每種車型提供六種不同的車輛，分為自排車及手排車
- ★提供冠軍賽、單程賽及練習賽三種玩法
- ★在冠軍賽中，同時有20輛車一同比賽，顯示高超的人工智慧
- ★有八種不同比賽路線，可供選擇
- ★可提供二人同時在一台電腦上進行比賽
- ★可提供四人網路或MODEM連線
- ★可切換三種不同的視角
- ★提供SVGA高解析模式
- ★提供八首熱門音樂，並可自行分配播放順序
- ★可自由選擇每一種路線所要跑的圈數及選擇是否要有時間限制，自主性佳



代理發行

熊貓軟體股份有限公司

台北縣永和市保生路一號6樓之1 TEL:2-2326045 FAX:2-2320043

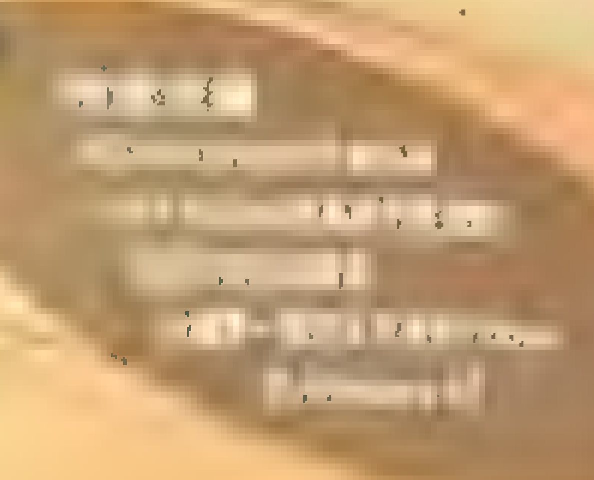
PANDA
PANDA
熊貓大進擊
GO
精彩大出擊
最簡單的規則
最歡樂的遊戲
請闔家光臨
超未來的動物園
華麗的選擇畫面
迫力十足的魔頭
寒帶區中不可忽視的雪怪
令人目不暇給的遊樂區
熱帶雨林區中妙用無窮的傳送點
熊貓軟體股份有限公司 台北縣永和市保生路1號6樓之1 TEL:02-2326045 FAX:02-2320043 BBS:02-2323393

# 辛巴達幻境奇航

# SINBAD IN THE LOST CAND

完全支援中文WINDOWS95作業系統
640×480
256色高解析度遊戲
遊戲內容全程語音

十餘個精彩絕倫的全螢幕過場動畫
數十首精心製作，曲風優美的音樂
近百個華麗壯觀的3D場景
浪漫奇幻的故事情節，幽默風趣的對白
上百段精緻細膩的劇情動畫



捷友資訊科技股份有限公司 設計製作
台北市重慶北路四段228號8樓
TEL:(02)8122617 FAX：(02)8115209

**保証令您刮目相看！！敬請期待！！**

台灣總經銷商
[illegible]強科技股份有限公司
地址：台北市重慶北路二段183號5樓
TEL:(02)557-5138 FAX:(02)553-7806

香港總經銷商
[illegible]榮科技股份有限公司
ADD:UNIT A 3/F.,TUNG LEE BLDG.,1043 TUNG CHAU WEST ST.,LAI CHI KOK KLN
TEL:(852)2302 0080 FAX:(852)2314 0129

瑞士總經銷商
亞太科技股份有限公司 Asia Pacific Technology
ADD:Im Baumgarten 27C Fellben 8552,Switzerland
TEL 41-51-7652266 FAX 41-52-7652525

南區代理商
第三波文化事業股份有限公司
地址 高雄市中正二路16號10樓
TEL:(07)225-4886 FAX:(07)225-4893

# 創造"天使們的午後～轉校生"
# 在台銷售 10,000套實績

日本重量級的

## JAST遊戲公司

## 正式登陸台灣

三姉妹

版權代表：巨鯨科技股份有限公司
總 代 理：飛鯨國際股份有限公司
總 經 銷：超聯國際多媒體聯盟

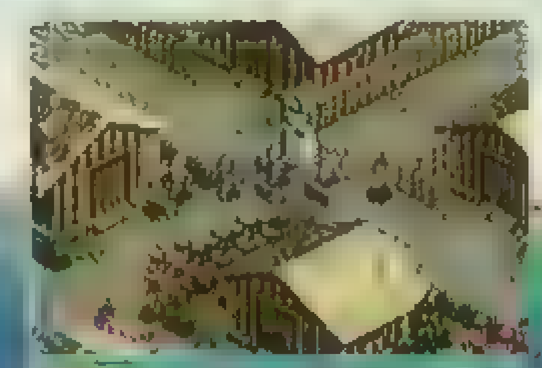
北　區：(02) 7468626
桃竹苗：(035) 773642
中　區：(04) 2547825
南　區：(07) 5872513

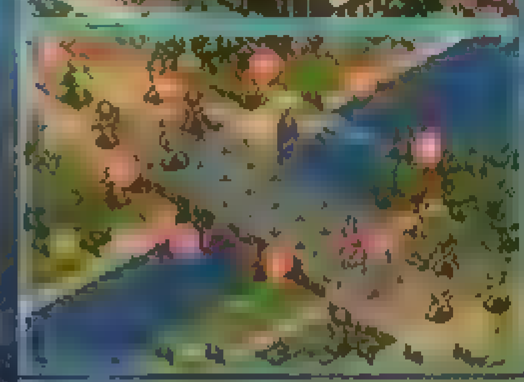
JAST
迷走都市
JAST 繼
天使們的午後
-轉校生-
絕讚力作
迷走都市
四月中旬
首先登場
コンピュータソフトウェア
18

誕生

3月 引爆上市

- 國內首創高達16層的地形高度變化,更真實多變的場景





TEL.(852)23020080

TEL.(035)773642

TEL.(04)2847825

TEL.(07)5872513

DOOM II

NEW

DOOM HEAVEN II FOR DOOM II

## 永無止境的夢魘—再度復活

### 收集全世界超過2300關的DOOM II關卡檔

內附DOOM II關卡編輯器，讓您創造屬於自己的關卡。
提供簡易圖形整合界面，可立即享受2300關中任意關卡。
DOOM II的詳細地圖、武器比較、魔鬼介紹、各種密碼……等
PC電玩史上最暢銷的3D即時戰鬥遊戲。

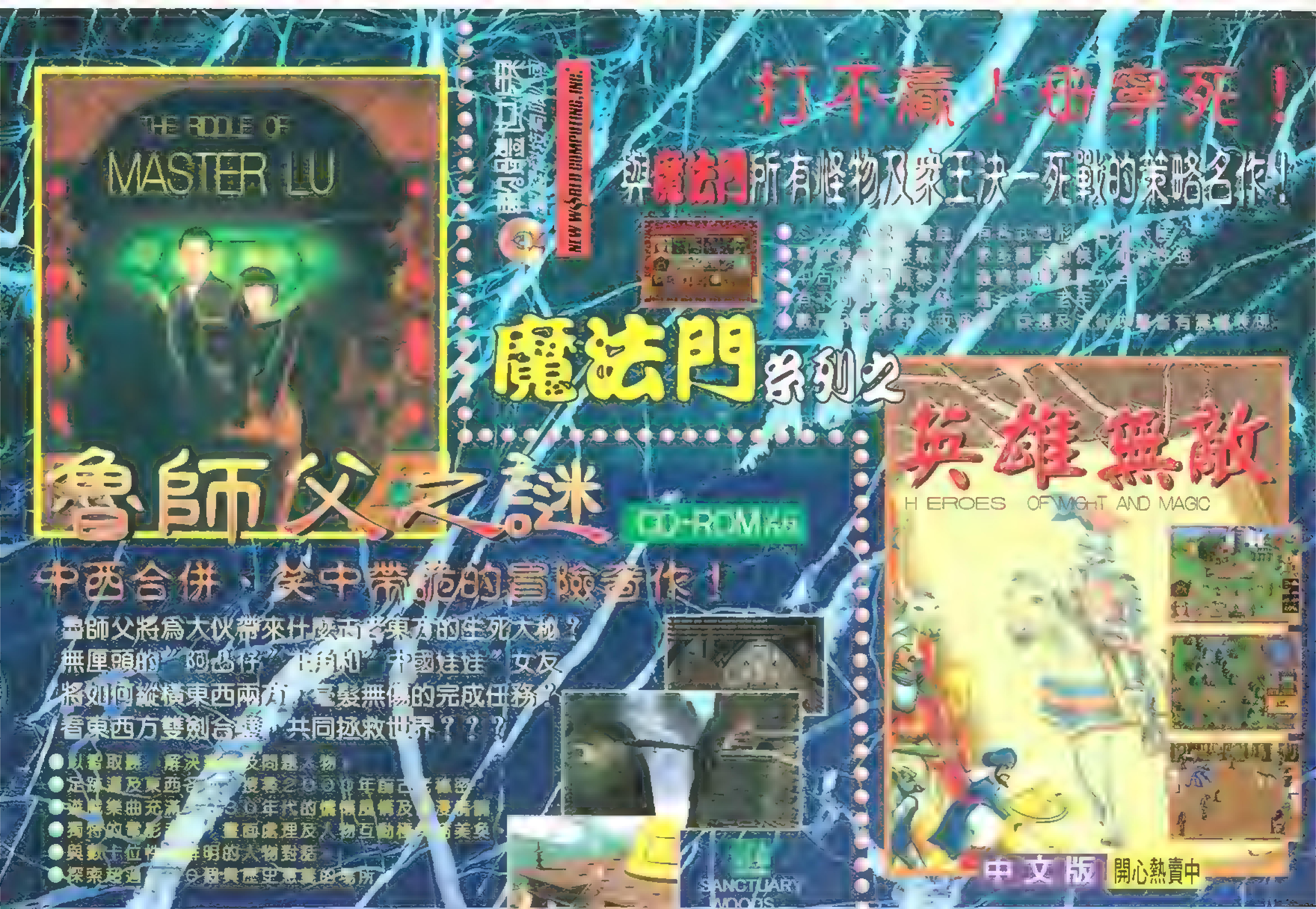
● 本遊戲光碟由美國MSB公司授權發行

三國風雲
千古興亡多少事
不盡長江滾滾流
得意江山
世紀縱橫股份有

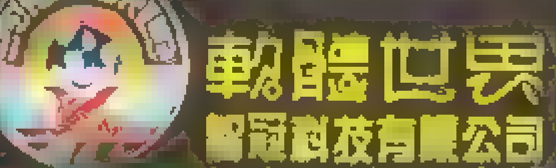
一套全方位的即時策略遊戲
讓你擁有更真實的策略感受
精緻華麗的遊戲畫面
震撼刺激的 3D 對決
獨具個性的將領
豐富的人物對話
更加真實的即時策略
四十五度視角的即時戰略
640*480*256 色　高解析度
即將上市

聖光島
從城市到野外，
640*480 的瑰麗色彩。
優美的配樂及音效、
充滿視覺效果的人物裝備圖型，
物品皆實際存在於每個角落。
劇情上的發展沒有預設任何立場，
它有多達 12 種的結局。
容易使用的滑鼠介面。
聽聞天使的佳音，
緊緊握住惡魔的雙手，
你將開始艱難的冒險旅程。
誠徵　美工、企畫、程式、劇本人員、研發部門主管、工作室，歡迎對製作PC GAME有行趣者加入，請準備歷照寄至本公司 郭小姐收
中部代理/
歐首國際(股)有限公司
TEL (04)320-1687
南部代理/
飛福有限公司
TEL (07)311-4666
世紀縱橫股份有限公司
台北市建國北路二段 137 號 3F　TEL：（02）5025969

超級大富翁
有三種地形可以選擇！
不同土地有不同經濟效應。
多類寶物可以快樂消費及壞心陷害。
Game
馬場大亨
軟體世界



THE RIDDLE OF
MASTER LU
NEW WORLD COMPUTING, INC.
打不贏！毋寧死！
與魔法門所有怪物及眾王決一死戰的策略名作！
魔法門系列之
英雄無敵
HEROES OF MIGHT AND MAGIC
中文版
開心熱賣中
魯師父之謎
CD-ROM版
中西合併、笑中帶淚的冒險奇作！
看東西方雙劍合璧，共同拯救世界？？？
SANCTUARY WOODS

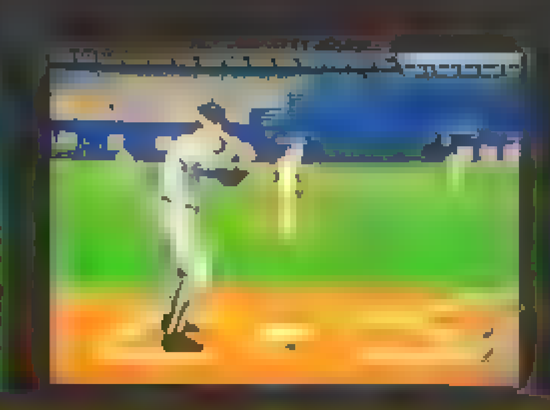



# 5

身在大聯盟！ 心在大聯盟！

HARDBALL 5

- 全新廣角攝影機角度，還有最大好球帶顯示。
- 投手投出的球之旋轉角度及球上的縫線清晰可見，投手球路多變化，玩者可以仔細辨別。
- 統計資料庫檢索功能，可自行建立個人的屬性。
- 超過800個1995年MLBPA聯盟隊球員。
- 40座不同地形、天候及觀眾生態的球場。
- 歷史老隊伍昨日重現，回到從前克難式球場打。
- 自由買賣、交易球員！
- 全壘打落的伸展動畫，精彩逼真擬真的畫面。
- 可選擇之窗口式投手及打者視窗，以Super VGA表現畫面。
- 可以用Modem連線對戰。

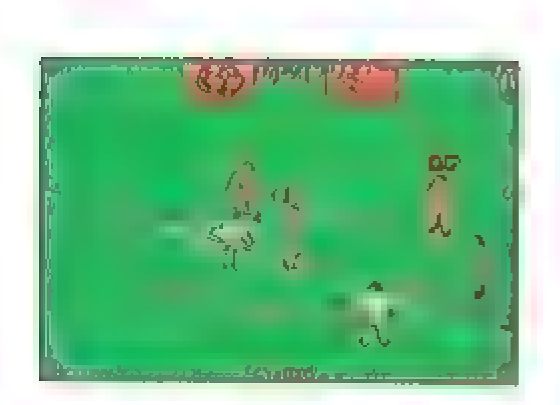


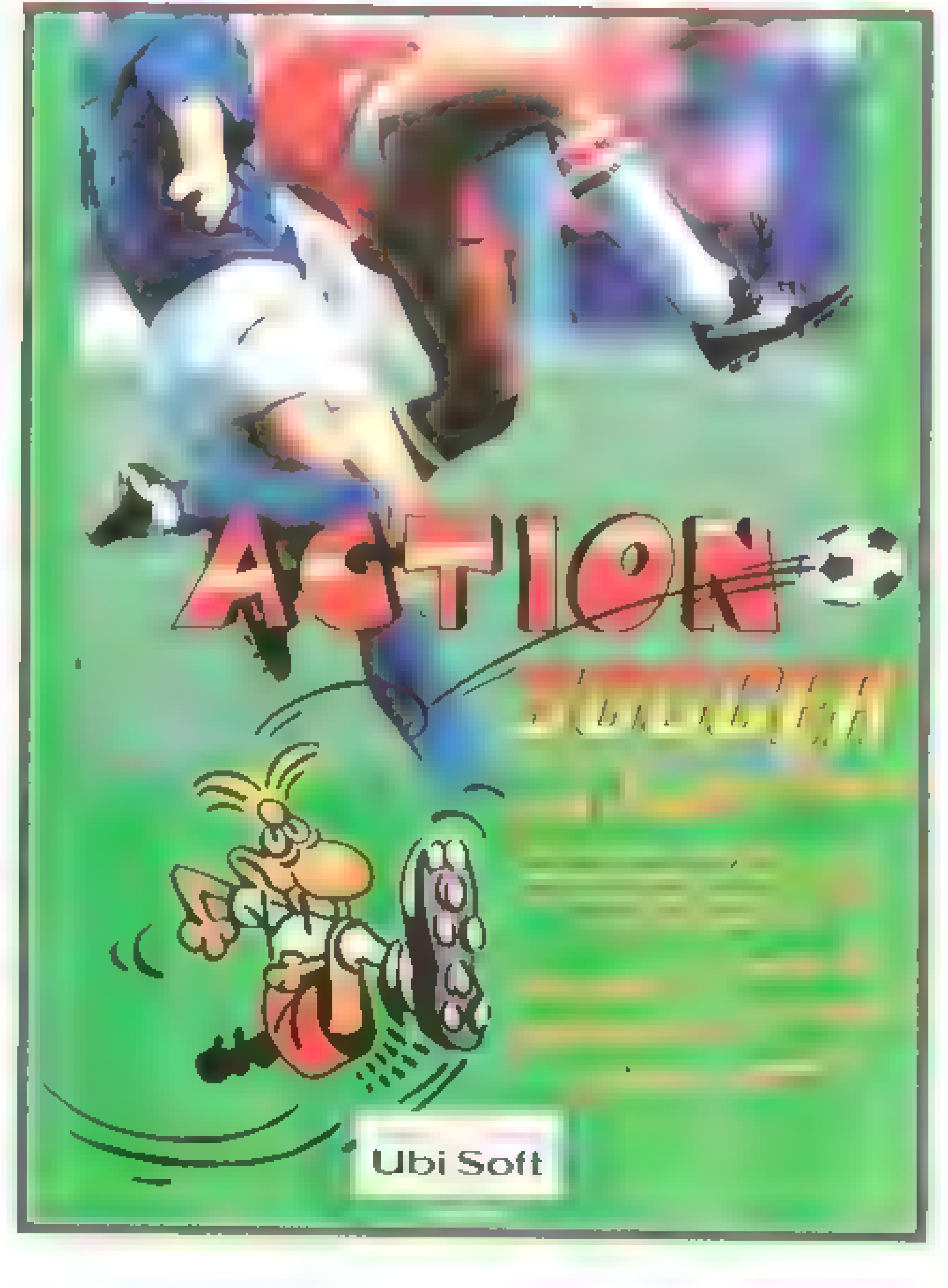
**熠熠發亮的超級經典名作**
**親入美國職棒大聯盟一戰**

遊戲天堂
Klik & Play
THE REVOLUTIONARY INSTANT GAME CREATOR
製作遊戲並不難 人人可為設計師
只要幾個步驟，一個奇妙遊戲即時可玩！
不用專業鑽營，一個設計大夢即可實現！
數學土撥鼠
水果盤
羅蜜歐救公主
黑白棋
軟體世界
智冠科技有限公司

## 足球小子功夫高　盤球搶球樣樣通

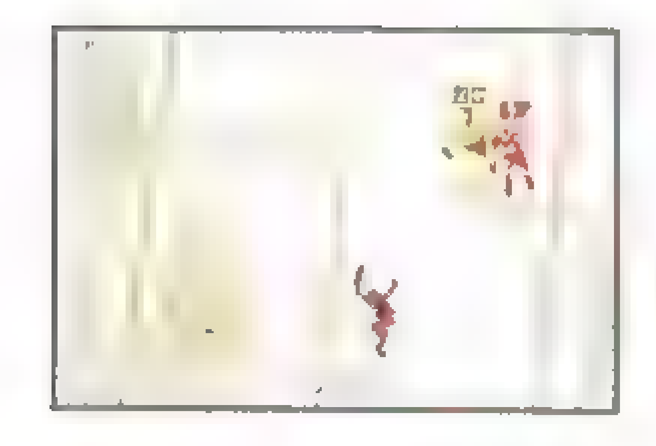
### 手足舞蹈稱讚好　動感足球一級棒

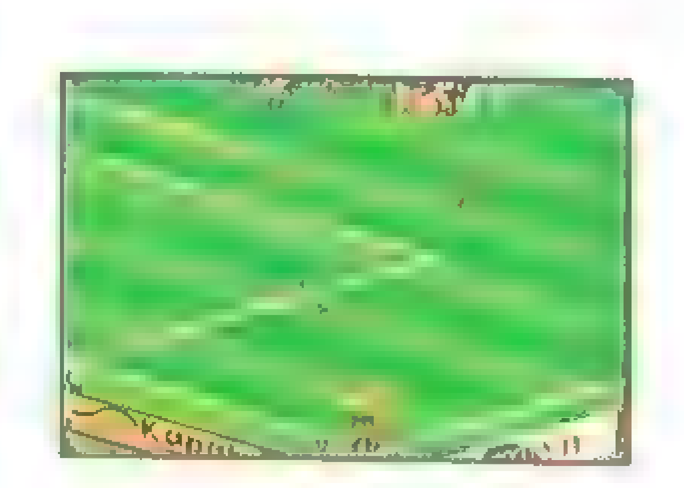




* 可選擇 2D 或 3D 的場景畫面。
* 電腦會 30 多種比賽策略，別以為你能輕易擊敗對手。
* 超過 6000 張動畫圖形。
* 共有 16 支隊伍供選擇，或者你也可以創造修改屬於自己的隊伍。
* 共有 4 個不同的氣候變化，均會對比賽產生不同的影響。
* 透過可愛逗趣的球隊造型、有趣的比賽實況報導及不可預期的爆笑事件，營造遊戲特殊的幽默風格。
* 球進網時，建功的球員會誇張的擺各種姿勢，守方球員則會跪地懊悔，表情豐富有趣。

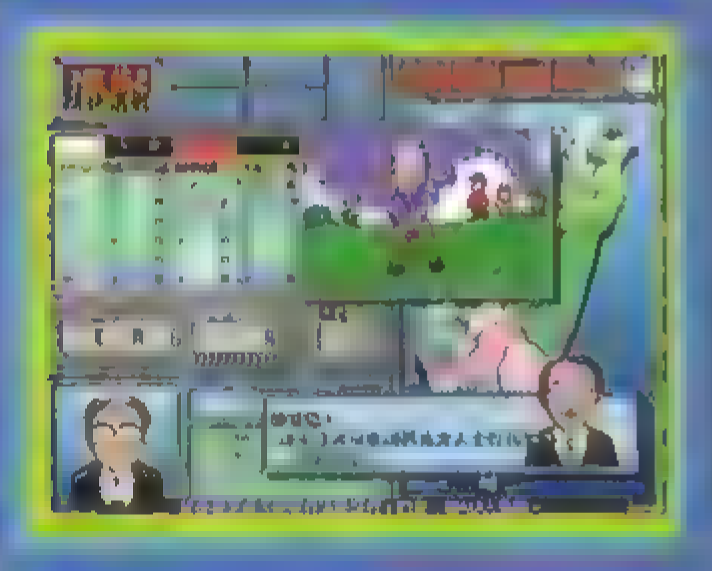
這是一個百分之百的動作足球遊戲，融合各種足球的動作，
傳球、頂球、半空控球、倒掛金鉤及凌空射門等，
再配上流暢的速度及細膩的動畫表現，
絕對滿足各方足球愛好者！

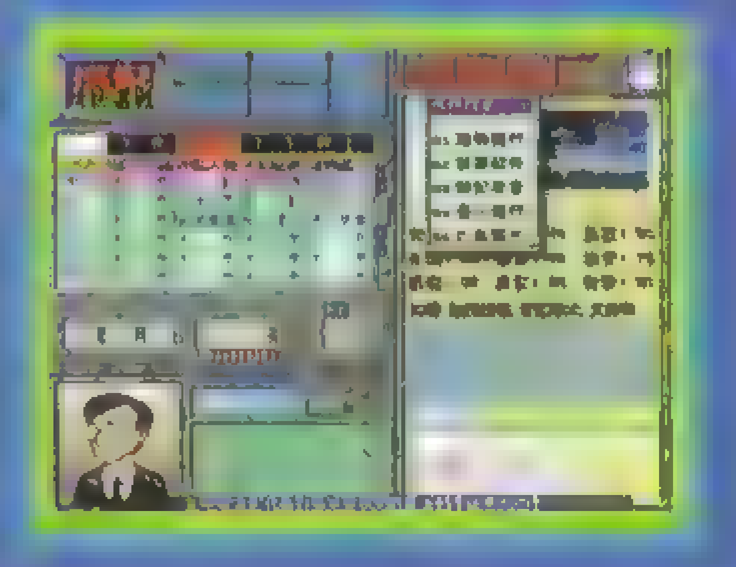




軟體世界

# 模擬總統大選





## 一樣米養百樣總統

什麼樣的總統只求自身利益罔顧人民死活？
什麼樣的總統為求人民福祇不辭辛勞打拼？
欲窺總統大選全貌，請進「模擬總統大選」一遊！

- 位的百般滋味
- 將大膽披露選戰中所有 …… 於黑函如何放？椿腳如 …… 政見怎麼辦？經費怎麼 …… 等，完全掌握在你手中
- …… 自做 …… 您的 …… 遭黑道暗殺身亡！

製作發行 SOFTWORLD

智冠科技有限公司

高雄郵政18-69號信箱 TEL:(07)815-1991

異星突擊
一個震撼視野的新類型遊戲
即將與您見面
旭光資訊股份有限公司

寶島新電動
事件圖
事件圖
倒會
爆笑
水滸伝
RHAPSODY OF THE BANDITS
爆笑益智棋盤大卡司大製作
CD.磁片同時發行密切注意上市時間
增產報國
經濟至上
漢堂工作圍 年度大車拼
敬 請 認 明
漢堂商標 笑魁元祖
漢堂國際資訊有限公司 製作發行
高雄總公司 TEL：(07)335-6466 FAX：(07)335-4053
台北分公司 TEL：(02)395-6800 FAX：(02)391-5054

模擬師父
一朝功成破鋼，龍吟九天之外
你想訂作一位自己心目中的俠士嗎？
為了得到武林奇傳"絕天九書"，您必須
一名優秀的弟子，以便在十年後爭取"
的比賽中獲勝。從八歲到十八歲，
學教養，內功武術都是您教育徒弟的
漢堂國際資訊有限公司

在數年前『沙丘魔堡』（Dune 2）推出之後，遊戲界中立刻出現了一股即時戰鬥的遊戲風潮，像是『圍城爭霸』（Siege）、魔獸爭霸（Warcraft）及終極動員令（Command & Conquer）等遊戲系列，不過在這之中，筆者認爲以魔獸爭霸表現得較爲突出，因爲它不僅將人類及獸人兩族之間的衝突表現得淋漓盡致，而且關卡有相當的變化性，雙方部隊的實力也在各有千秋之際，仍能取得雙方的平衡性，可說是實屬難得。不過因爲採用即時戰鬥，相信有不少習慣回合式戰鬥的玩者，會在遊戲之中顯得手忙腳亂，甚至無法取得戰役的勝利。爲了讓玩家們能屢戰屢勝，筆者特地整理了相關資料，來爲玩家做一個詳細的完整攻略。第一篇是心得篇，主要是教導一些遊戲技巧及注意事項；第二篇則是雙方的攻略，讓玩家能充份瞭解每一場戰役的進行方式；最後是所有建物的資料，相信對玩家們將有相當大的幫助。

## 心得篇

如果想要儘快建好某些建物，你可以選定其他的農民（侍役），並選擇『修復』（Repair）指令至建設中的建物上，便可以加快其整建速度，而且人數愈多時效果將愈明顯，不過也相對地要支出一筆額外的修復費用。

如果在破壞衛隊（Demolition Squad）或小妖精工兵（Goblin Sapper）身上施展邪惡護甲（Unholy Armor）或隱形（Invisibility）法術時，將會使該部隊自行毀滅。

飛行部隊如葛里芬騎士（Gryphon Rider）或飛龍（Dragon）雖然相當昂貴，但可說是非常好用的部隊，只有精靈、洞穴巨人、法師、死亡騎士、驅逐艦及守衛高塔或法術才能對他們造成傷害。不過在編隊攻擊時，要小心別誤傷自己人。

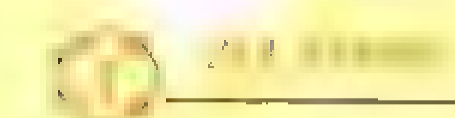
弩砲及投石器的射程比任何海上部隊都要來得長，佈署在岸邊可用來防守敵人船艦的攻擊。

戰艦（Battleship）及食人巨魔大戰船（Ogre Juggernaught）的戰鬥力是所有部隊中最強大的，但是無法對空攻擊，所以要小心葛里芬騎士（Gryphon Rider）或飛龍（Dragon）的攻擊。

要防止侏儒潛艇及巨龜的襲擊時，可在艦隊附近佈署飛行部隊，便可及早發現並讓艦隊予以反擊。

摧毀建物時，以會反擊的火砲高塔及守衛高塔爲優先，接著再摧毀葛里芬飼養場（龍穴）及兵營、船塢等會生產戰鬥部隊的建物；接著再破壞市政廳（大會所）以防止其生產農民（侍役）來修復受損的建物。

若要開採較偏遠地區的金礦時，可考慮在其附近建造市政廳（大會所）以大幅縮短農民（侍役）來回的路程；同樣地也可以在森林附近建造鋸木廠，在靠近油田的岸邊建造煉油場，以加速資源的採收。



★目的：建造 4 個豬舍及兵營
●敵人：Azeroth（藍色）

熱身用的關卡，讓你熟悉一下遊戲的操作的方式。如果要開採第二個金礦時，記得要先將敵人步兵編隊去掃蕩一下大會所與金礦之間的通道。

## 2 RAID AT HILLSBRAD

★目的：護送 Zuljin 回到魔法陣（Circle of Power）上
●敵人：Azeroth（藍色）

生產足夠的獸人步兵，再前往北方將 Zuljin 救出；只要讓我方任一部隊碰觸 Zuljin，便可以取得其操控權。接著留下兩名步兵護衛 Zuljin，讓 Zuljin 以外的洞穴巨人跟著剩下的步兵一路掃蕩到西南方的村莊，確保已無敵人的時候，再讓 Zuljin 走到村莊的魔法陣上即可。

## SOUTHSHORE

★目的：建造船塢及 4 座油井
●敵人：Azeroth（藍色）

先將島上的敵人逐一消滅，然後建造船塢；先製造一艘油船去開採西南方的油田，並持續地製造三到四艘的驅逐艦，然後再編隊以掃蕩敵人海上的勢力，等

到海上已無敵人時，再去開採其它幾處的油田。如果你擔心敵人會趁機搗亂時，也可以派遣一到兩艘運輸艦載滿步兵，去掃平敵人在北方島上的勢力。

## 4 ASSAULT ON HILLSBRAD

★目的：摧毀 Hillsbrad 及屠殺其同盟勢力
●敵人：Azeroth（藍色）

先召募五至六名的獸人步兵及洞穴巨人，以防敵人的登陸奇襲；然後製造三到四艘的驅逐艦，並編隊以掃蕩敵人海上的勢力。等到完全消滅對方的船艦及船塢後，再派遣兩艘載滿步兵及洞穴巨人的運輸艦，一股作氣摧毀對方在西北方島上的所有部隊及建物。

# Act II Khaz Modan

## TOL BARAD

★目的：奪回 Dun Modr 並摧毀 Tol Barad
●敵人：Stromgarde（紅色）Azeroth（藍色）

先以優勢的兵力奪回東方島上的 Dun Modr，然後再擴充其實力；等到船塢建好之後，再製

造三到四艘的驅逐艦，並編隊以掃蕩敵人海上的勢力。完全消滅對方的海上勢力之後，便大量生產陸上部隊，然後以兩至三艘的運輸艦載滿部隊強襲西南方島上的 Tol Barad 並摧毀它。

## 6 THE BADLANDS

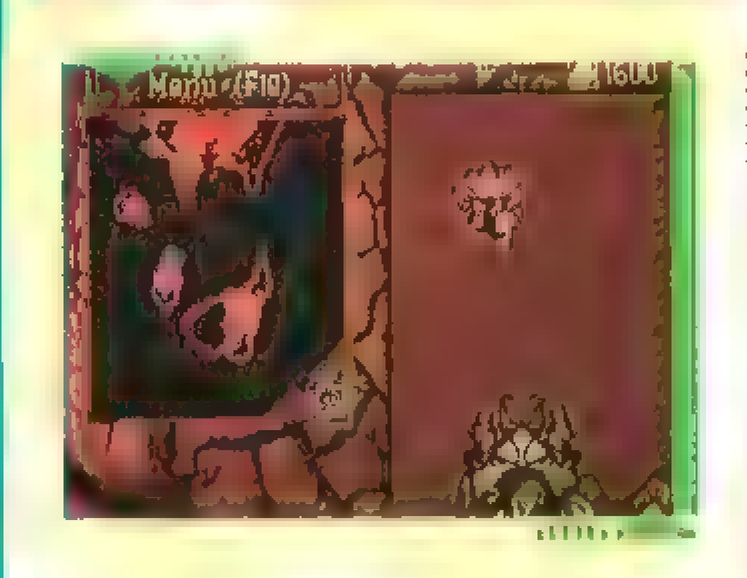
★目的：護送 Cho'gall 到 Grim Batol 的魔法陣（Circle of Power）上
●敵人：Stromgarde（紅色）

由於部隊有限，你必須妥善規劃進行路線，這時 Cho'goll 的基爾羅格之眼（Eye of Kilrogg）法術便可以派上用場。好好地使用投石器，它可是你安然抵達東南方村莊的魔法陣之利器。中央的路線算是較安全的，雖然敵人較多，但可避免海上船艦的攻擊。

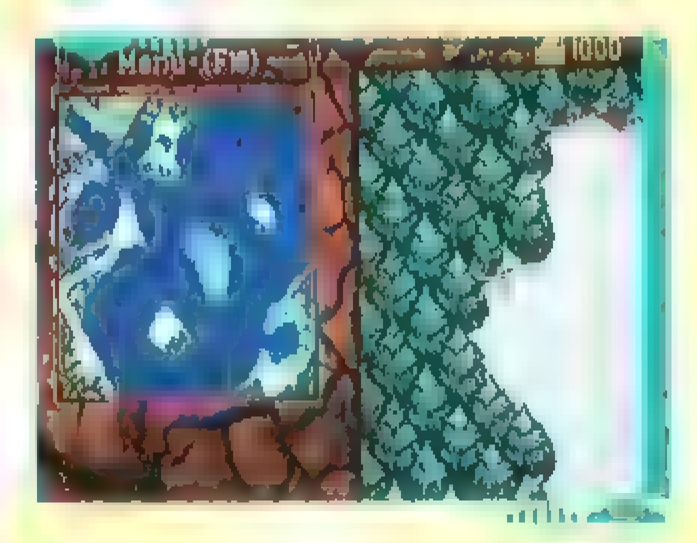
## THE FALL OF STROMGARDE

★目的：奪回獸人運輸船並摧毀 Stromgarde
●敵人：Stromgarde（紅色）

先消滅東南方島上的守軍並奪回運輸船，然後再佔領中央較大的島並擴充生產。如果已經能



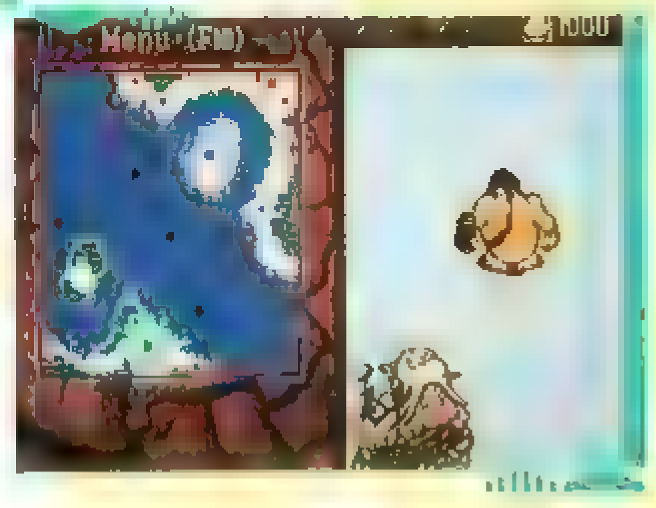
生產食人巨魔大戰船時，就開始以二到三艘的編隊掃蕩海上的所有勢力，並砲轟敵人在岸邊的部隊。要進攻北方島上的登陸部隊則以生產食人巨魔為主，並搭配兩架投石器以摧毀對方的建物。



★目的：摧毀人類城堡並奪得符石（ Runestone ）

●敵人： Azeroth （藍色）

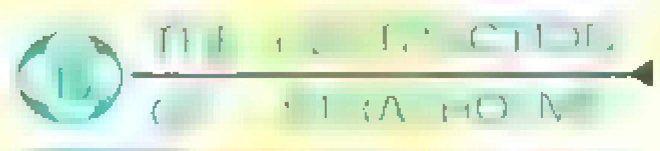
只要攻下中央島上的城堡便可獲勝，所以不必再特地費心去攻下東南方的敵人根據地；不過島上的火砲高塔相當多，相對地我方也必須建造四艘以上的大戰船，在摧毀對方海上的船艦之餘，還得用來破壞這些砲塔。等到攻下一至兩個缺口之後，再派遣登陸部隊進攻。由於島上的守軍頗多，所以必須有第二批的登陸部隊以進行第二波攻勢，或是在島上的南北兩端同時進攻。

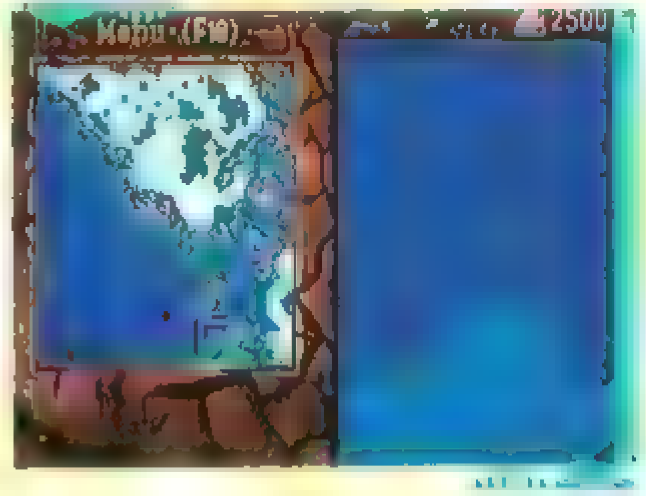


★目的：在 Tyr's 灣入口建造堡壘及船塢

●敵人： Stromgarde （紅色）

雖然只要佔下東北方海灣的小島，並建造好堡壘及船塢便可獲勝，不過若不給予敵人重創，還是有可能被奪回的。首先造出以大批的海上艦隊來取得優勢，並以一艘飛船隨艦隊航行，以防止對方的侏儒潛艦襲擊；接下來摧毀敵人所有的船塢，將小島完全隔離後，再派遣登陸部隊清除島上守軍，然後在島上建造堡壘及船塢便可。

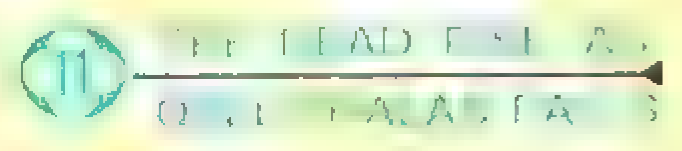




★目的：摧毀所有油井、鍊油廠及 Stratholme

●敵人： Azeroth （藍色）

先以小妖精工兵炸開一條通道，然後再佔下東南方的金礦以擴充生產。由於河流結冰，因此敵人可能會陸續派兵襲擊，因此擁有足夠的自衛部隊乃當務之急，至於海上的油井及鍊油廠，等到摧毀了 Stratholme 後，再建造大戰船及飛船的混合部隊去掃蕩即可。



★目的：摧毀精靈族堡壘

●敵人： Azeroth （藍色） Kul Tiras （藍綠色） Dalaran （紫色）

相當麻煩的一關，由於無法生產船艦，對長期依賴船堅砲利的玩家可說是一大打擊，且精靈又遍布各地，因此初期的發展會受到限制。利用死亡騎士的召喚死者（ Raise Dead ）法術，將是你消滅精靈族的有效利器；不過小心遊俠的伏魔術（ Exorcism ），會對你的骷髏兵大隊形成致命的打擊。可以從東方結冰的通道進攻，還可以順便取得東南方的金礦以增加金錢收入，不過也要小心對方會從其它通道奇襲你的根據地。

12 THE TOMB OF SARGERAS

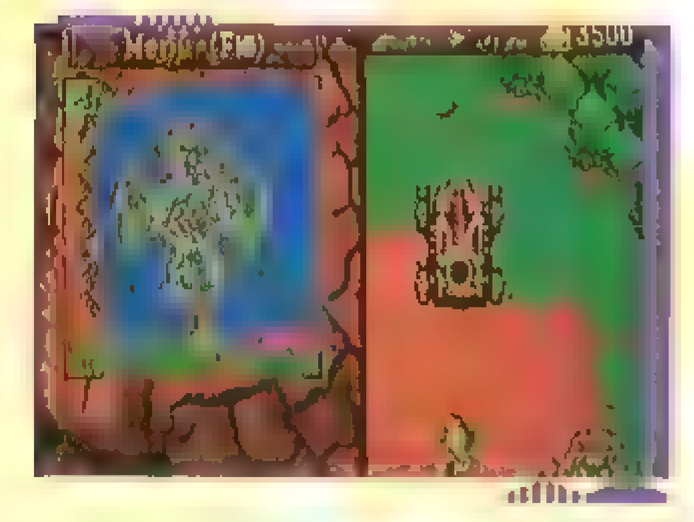
★目的：摧毀暴風掠劫者部落及黎明之鎚部落

●敵人： Stormreaver （藍色） Twilight's Hammer （紫色）

由於要摧毀巫師 Gul'dan 的陰謀，獸人族必須同室操戈。首先佔下南方的小島，等到實力足夠後再攻下中央的島嶼，才有足

夠的木材資源。由於敵方的根據地有強力的飛行部隊惡魔守護，又被高山所環繞，所以要召募大批的洞穴巨人及小妖精工兵，先在外圍以飛船誘出惡魔並以洞穴巨人消滅，然後再以工兵炸開一條通道，讓部隊衝入消滅叛亂的 Gul'dan 及 Cho'gall。

## 13 THE SIEGE OF DALARAN

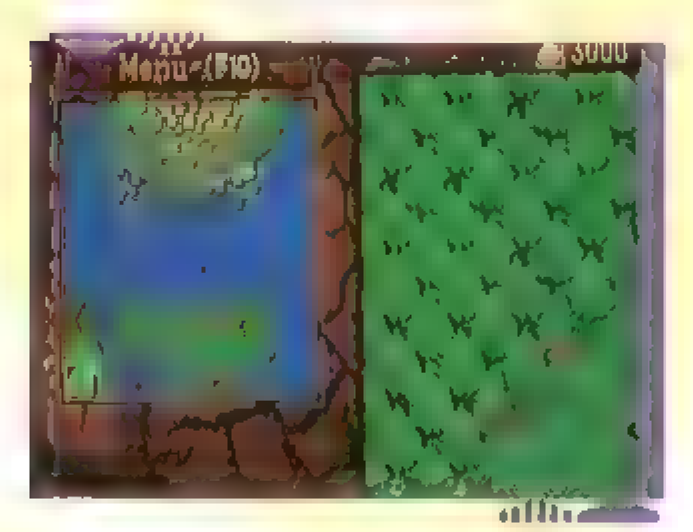


★目的：摧毀 Dalaran 及其同盟勢力

●敵人：Dalaran（紫色）

先奪下西南方的金礦，再大肆擴充實力。由於對方可造出飛行的鳥里芬騎士，並不時對我方展開奇襲，所以要先召募洞穴巨人及驅逐艦來對付。以小妖精工兵逐一摧毀防守嚴密的工事，再派遣陸上部隊先佔下南方的區域。記得大量製造飛龍，牠可是非常強有力的部隊哦！若能造出十幾隻以上的飛龍，便可以輕易毀滅 Dalaran 了。

## 14 THE FALL OF LORDAERON



★目的：摧毀眼前的所有敵人

●敵人：Azeroth（藍色） Kul Tiras （藍綠色） Lordaeron（白色）

人類將在這一役中被消滅殆盡。由於我方同時擁有兩處的根據地，因此可以很迅速地擴充勢力，但也很容易遭到對方襲擊。中央島上的部隊以開採金礦為主，並生產足夠的自衛部隊，以避免同在島上的對方部隊攻擊；西南方的部隊則以發展為主，等到可造出飛龍時，就配合中央島上的守軍一舉消滅島上的敵人，然後再建造一至兩座的龍穴，生產大量的飛龍，以摧毀北方的 Lordaeron。

# 人類部份

## 1 HILLSBRAD

★目的：建造 4 個農場及兵營

●敵人：Blackrock（紅色）

同樣是熱身用的關卡。開採第二個金礦時，一樣記得要先讓步兵編隊去掃蕩一下其附近的區域。

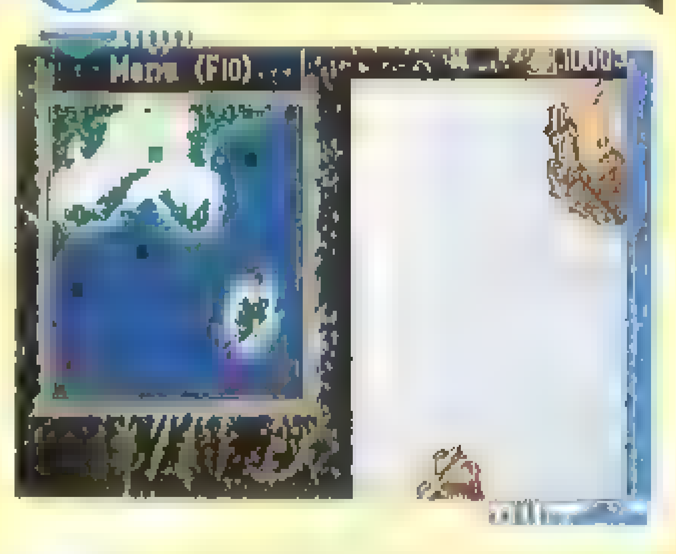
## 2 AMBUSH AT TARREN MILL

★目的：救出被捕的精靈弓箭手並帶回魔法陣（Circle of Power）

●敵人：Blackrock（紅色）

只要先建出兵營，便可以造出大量步兵去搭救西北方的精靈弓箭手。當攻破圍牆後，必須讓我方部隊去觸碰精靈，以取得其操控權，然後再讓其回到村莊的魔法陣上即可。最好在精靈回魔法陣時，先派步兵掃蕩一些沿途的區域，以避免不必要的意外發生。

## 3 SOUTH SHORE

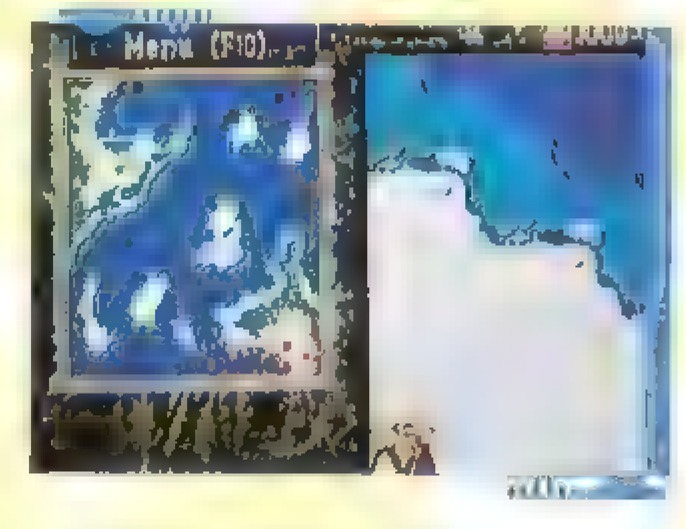


★目的：建造船塢及 4 座油井

●敵人：Blackrock（紅色）

先派兵清除西方金礦附近的敵人，然後在岸邊建造船塢，以派遣油船建築油井。由於東南方及西南方的油田都已經被敵人所佔領，所以得生產三至四艘的驅逐艦去掃蕩。如果行有餘力的話，也可以順便派遣一隊步兵及精靈弓箭手去消滅東南方島上敵人的根據地。

## 4 ATTACK ON ZUL'DARE



★目的：摧毀獸人根據地

●敵人：Blackrock（紅色）

先就地擴充勢力，等到生產出三至四艘驅逐艦時，就可以先

行掃蕩敵人的海上勢力及船塢；然後派遣兩至三艘載滿部隊的運輸船在東南方島嶼的西邊登陸，將敵人的勢力徹底瓦解。

TOL BARAD

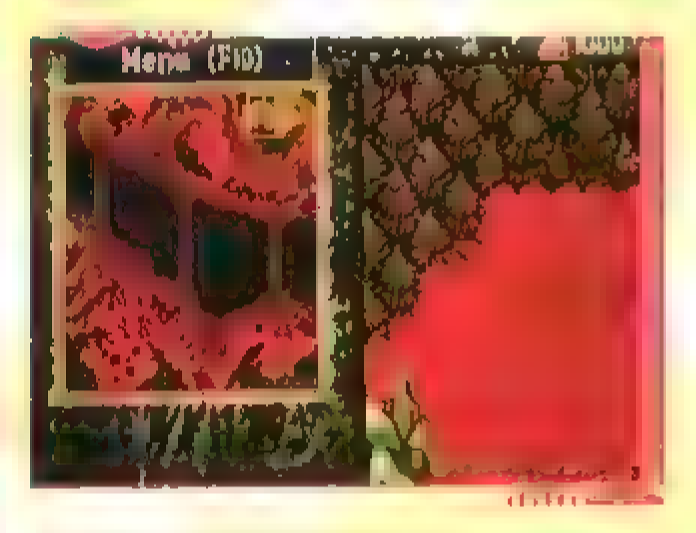
★目的：取回 Tol Barad 並摧毀 Dun Modr

●敵人：Black Tooth Grin（黑色）

◆盟友：Stromgarde（紅色）

儘快讓部隊登上運輸船並在對岸的島嶼西南方登陸，以解除 Tol Barad 的危機；接下來一邊擴充生產，一方面則讓休儲飛行機器去偵查附近，以防敵人再次襲擊。等到四到六艘的驅逐艦隊完成之後，便可以先去掃蕩對方的海上勢力及其岸邊的砲塔、船塢，然後再派遣兩到三艘載滿戰鬥部隊的運輸船，由東方長條形的半島南方登陸，以摧毀島上的 Dun Modr。

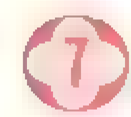
6 DUN ALGAZ



★目的：摧毀 Dun Algaz

●敵人：Black Tooth Grin（黑色）

首先防止敵人從村莊兩旁的攻擊，並造出足夠的部隊以分成兩批部隊，一隊用來摧毀對方在南方岸邊的兵營及守軍，一隊則用來防止敵人對村莊攻擊。等到對方的兩座兵營都清除之後，便可以從我方守軍中抽調大部份的兵力，一舉攻下西南方的 Dun Algaz。



GRIM BATOL

★目的：摧毀 5 座鍊油廠

●敵人：Bleeding Hollow（藍綠色）Black Tooth Grin（黑色）

先順路奪取敵人放在附牆內的三台投石器（可別摧毀了它們！），然後再攻下中央北方的獸人根據地，並且就地擴充生產。等到造出三到四艘戰艦後，便編隊逐一清除敵人海上的船艦。由於敵人的鍊油廠附近皆有火砲高塔守衛，所以得再預備幾艘戰艦以配合原先的艦隊來摧毀這些砲塔。至於敵人陸上的守軍，由於並不是本戰役的目的，可以不用理會。

Act II The Northlands

TYR'S HAND

★目的：鎮壓農民暴動、建造城堡及摧毀敵人勢力

●敵人：Blackrock（紅色）Stormreaver（藍色）Twilioght's Hammer（藍紫色）

Alterac（橘色）

◆盟友：Kul Tiras（藍綠色）

先以迅雷不及掩耳之勢衝入村莊中，並將叛變的農民解決掉（小心別殺錯人了！）；接下來一方面防止對方部隊的襲擊，一方面大量生產騎士及投石器。等到兵力充足時，先摧毀西南方及東北方的兩處敵人根據地，然後再集中消滅中央敵人的主力部隊，只要解決了牠們之後，要攻下西北方的敵人根據地就不是什麼難事了。

THE BATTLE AT DARROWMERE

★目的：護送 Lightbringer 到 Caer Darrow 的魔法陣（Circle of Power）

●敵人：Stormreaver（藍色）Alterac（橘色）

首先派遣艦隊清除中央北端半島上的東岸火砲高塔，然後再派遣兩至三艘運輸船載滿戰鬥部隊予以強襲；記得在強襲時不要讓弩砲受損，這樣才能利用它來逐一消滅島上西岸的火砲高塔。奪取下北端的半島後，讓運輸船沿著其岸邊航行，先將 Lightbringer 及其護衛運送到半島上，再派遣艦隊清除到東南方村莊之間的航道，並送一隊騎士到村

莊內警戒；等到安全無虞之後，再將 Lightbringer 一行人送到村莊內的魔法陣上即可。

## THE PRISONERS

★目的：在 Strathlome 建造運輸船將 4 個 Alterac 的叛徒送到 Strathlome 的魔法陣（Circle of Power）

●敵人：Blackrock （紅色）Stormreaver （藍色）

雖然可以不用去理會西北方的 Stromreaver 部落，不過最好建造一支小規模的艦隊來摧毀其海上勢力及船塢，以防止其騷擾。接下來派遣登陸部隊清除中央島上的守軍，然後再派農民在其南方岸邊建造船塢，並建造兩到三艘的戰艦以清除水道沿岸的火砲高塔。等到火砲高塔都清除殆盡之後，再建造運輸船將東南方的一干人等全部運回到中央島上，再轉送回 Strathlome 的魔法陣。

## THE DEAD RISE AS QUEL'THALAS FALLS

★目的：讓法師及農民自由、摧毀 Alterac

●敵人：Stormreaver （藍色）Alterac （橘色）

先接觸一旁的法師，讓其成為我方部隊後，便整備部隊以搭救道路北方盡頭圍牆內的法師及農民；只要清除其守軍並派部隊去接觸他們，就可以讓他們成為我方部隊，也才能讓農民建設各種建物。造出大批的騎士並升級成遊俠後，先繞其去掃蕩森林周遭的敵人，再配合法師及弩砲逐一攻下 Alterac。可從南方的正門或西方的城牆攻擊，但如果從南方攻擊時，雖然會遭到敵人的正面迎擊，但也可確保敵人無法趁機襲擊我方村莊。

# 建築資料一覽表

| 名稱 | | HP | POWER | Gold | Wood | Oil |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 市政廳 Town Hall | | 1200 | - | 1200 | 800 | - |
| 儲存農民所運回之黃金、木材及石油 | | | | | | |
| 可召募農民 | | 30 | 1-5 | 400 | - | - |
| 可升級成要塞（Keep） | | 1600 | - | 2000 | 1000 | 200 |
| 農舍 Farm | | 400 | - | 500 | 250 | - |
| 人口數 +4 | | | | | | |
| 軍營 Barracks | | 800 | - | 700 | 450 | - |
| 可召募步兵 | | 60 | 2-9 | 600 | - | - |
| 精靈弓箭手 | | 40 | 3-9 | 500 | 50 | - |
| （精靈遊騎兵） | | 50 | 3-9 | 500 | 50 | - |
| 騎士 | | 90 | 2-12 | 800 | 100 | - |
| （遊俠） | | 90 | 2-12 | 800 | 100 | - |
| 弩砲 | | 110 | 25-80 | 900 | 300 | - |
| 精靈鋸木廠 Elven Lumber Mill | | 600 | - | 600 | 450 | - |
| 可增加木材收獲量 25% | | | | | | |
| 精靈升級 | | - | - | 1500 | - | - |
| 增強精靈傷害值 | L1 | - | Da+ 1 | 300 | 300 | - |
| | L2 | - | Da+ 1 | 900 | 500 | - |
| 研發偵測技能 Scouting | | - | Si= 9 | 1500 | - | - |
| 長弓 Longbow | | - | Ra+ 1 | 2000 | - | - |
| 射術 marksmanship | | - | Da+ 3 | 2500 | - | - |
| 鐵匠鋪 Blacksmith | | 775 | - | 800 | 450 | 100 |
| 增加步兵、騎士（遊俠） | L1 | - | Da+ 2 | 800 | - | - |
| 及破壞衛隊破壞值 | L2 | - | Da+ 2 | 2400 | - | - |
| 增加步兵、騎士（遊俠） | L1 | - | Ar+ 2 | 300 | 300 | - |
| 及破壞衛隊裝甲值 | L2 | - | Ar+ 2 | 900 | 500 | - |
| 增加弩砲破壞值 | L1 | - | Da+15 | 1500 | - | - |
| | L2 | - | Da+15 | 4000 | - | - |
| 高塔 Tower | | 100 | - | 550 | 200 | - |
| 可偵測廣範圍之區域 | | - | - | - | - | - |
| 可改建成守衛高塔 | | 130 | 6-16 | 500 | 150 | - |
| 火砲高塔 | | 160 | 10-50 | 1000 | 300 | - |
| 船塢 Shipyard | | 1100 | - | 800 | 450 | - |
| 可建造油船 | | 90 | - | 400 | 200 | - |
| 精靈驅逐艦 | | 100 | 2-35 | 700 | 350 | 700 |
| 運輸船 | | 150 | - | 600 | 200 | 500 |
| 戰艦 | | 150 | 50-130 | 1000 | 500 | 1000 |
| 侏儒潛艇 | | 60 | 10-50 | 800 | 150 | 900 |
| 船塢完成後才可建造鑄造廠 | | 750 | - | 700 | 400 | 400 |
| 石油精鍊廠 | | 600 | - | 800 | 350 | 200 |
| 鑄造廠 Foundry | | 750 | - | 700 | 400 | 400 |
| 增加海上部隊破壞值 | L1 | - | Da+ 5 | 700 | 100 | 1000 |
| | L2 | - | Da+ 5 | 2000 | 250 | 3000 |
| 增加海上部隊裝甲值 | L1 | - | Ar+ 5 | 500 | 500 | - |
| | L2 | - | Ar+ 5 | 1500 | 900 | - |

## ⑫ THE BATTLE AT CRESTFALL

★目的：摧毀獸人運輸船及所有油井、船塢

●敵人： Blackrock （紅色）

由於敵人會不斷派兵侵攻，所以我方要先造出戰艦及侏儒飛行機器的混合編隊，以確保根據地及與東南方油田之間的安全。接下來建造兩到三艘侏儒潛艦，以編隊方式突襲沒有小妖精飛船監視的敵人艦隊擊及油井，若從螢幕左上角地圖發現飛船接近時，則要趕緊撤離以防敵人偵測到我方並反擊。如果再配合戰艦的話，便可以很快地摧毀所有的目標。

## ⑬ ASSAULT ON BLACKROCK SPIRE

★目的：摧毀Blackrock Spire並根除所有敵人勢力

●敵人： Blackrock （紅色）
Burning Blade （橘色）

◆盟友： Dalaran （紫色）

一開始 Lothar 爵士一行人便會遭到圍毆，由於敵眾我寡，

| 名稱 | HP | POWER | Gold | Wood | Oil |
|---|---|---|---|---|---|
| 石油精鍊廠 Oil Refinery | 600 | - | 800 | 350 | 200 |
| 可增加石油收獲量 25% | | | | | |
| 要塞 Keep | 1400 | - | 2000 | 1000 | 200 |
| 可增加金錢收獲量 10% | | | | | |
| 要塞完成後才可建造馬廄 | 500 | - | 1000 | 300 | - |
| 侏儒發明家 | 500 | - | 1000 | 400 | - |
| 可升級成城堡 (Castle) | 1600 | - | 2500 | 1200 | 500 |
| 馬廄 Stables | 500 | - | 1000 | 300 | - |
| 讓兵營可召募騎士 | | | | | |
| 教堂 Church | 700 | - | 900 | 500 | - |
| 讓騎士升級成遊俠 | - | - | 1000 | - | - |
| 研發治療術 | - | - | 1000 | - | - |
| 伏魔術 | - | - | 2000 | - | - |
| 侏儒發明家 Gnomish Inventor | 500 | - | 1000 | 400 | - |
| 可召募破壞衛隊 | 40 | 1-6 | 700 | 250 | - |
| 侏儒飛行機器 | 150 | - | 500 | 100 | - |
| 法師塔 Mage Tower | 500 | - | 1000 | 200 | - |
| 可召募法師 | 60 | 5-9 | 1200 | - | - |
| 研發遲緩術 | - | - | 500 | - | - |
| 火盾術 | - | - | 1000 | - | - |
| 隱身術 | - | - | 2500 | - | - |
| 多形術 | - | - | 2000 | - | - |
| 暴風雪術 | - | - | 2000 | - | - |
| 葛里芬飼養場 Gryphon Aviary | 500 | - | 1000 | 400 | - |
| 可召募葛里芬騎士 | 100 | 8-16 | 2500 | - | - |
| 城堡 Castle | 1600 | - | 2500 | 1200 | 500 |
| 可增加金錢收獲量 20% | | | | | |
| 要塞完成後才可建造教堂 | 700 | - | 900 | 500 | - |
| 法師塔 | 500 | - | 1000 | 200 | - |
| 葛里芬飼養場 | 500 | - | 1000 | 400 | - |

| 名稱 | HP | POWER | Gold | Wood | Oil |
|---|---|---|---|---|---|
| 豬舍 Pig Farm | 400 | - | 500 | 250 | - |
| 人口數 +4 | | | | | |
| 大會所 Great Hall | 1200 | - | 1200 | 800 | - |
| 儲存侍役所運回之黃金、木材及石油 | | | | | |
| 可召募侍役 | 30 | 1-5 | 400 | - | - |
| 可升級成要塞（ Stronghold ） | 1400 | - | 2000 | 1000 | 200 |
| 軍營 Barracks | 800 | - | 700 | 450 | - |
| 可召募步兵 | 60 | 2-9 | 600 | - | - |
| 洞穴巨人投斧手 | 40 | 3-9 | 500 | 50 | - |
| (洞穴巨人狂暴戰士) | 50 | 3-9 | 500 | 50 | - |
| 食人巨魔 | 90 | 2-12 | 800 | 100 | - |
| (巨魔法師) | 90 | 2-12 | 800 | 100 | - |
| 投石器 | 110 | 25-80 | 900 | 300 | - |
| 洞穴巨人鋸木廠 Troll Lumber Mill | 600 | - | 600 | 450 | - |
| 可增加木材收獲量 25% | | | | | |
| 洞穴巨人升級 | - | - | 1500 | - | - |
| 增強洞穴巨人傷害值 L1 | - | Da+ 1 | 300 | 300 | - |
| L2 | - | Da+ 1 | 900 | 500 | - |
| 研發偵測技能 Scouting | - | Si= 9 | 1500 | - | - |
| 輕斧 light Axe | - | Ra+ 1 | 2000 | - | - |
| 再生能力 Regeneration | - | HP 回復 | 3000 | - | - |

所以只好眼睜睜地看著他陣亡。先積極地擴張生產，等到能夠造出葛里芬騎士時，就先攻下中央的島嶼，然後再編組葛里芬騎士大隊，先將西北方的 Burning Blade 部落予以摧毀，再轉向東北方毀滅 Blackrock 的根據地，為 Lothar 爵士復仇。

## 14 THE GREAT PORTAL

★目的：摧毀 Great Portal

●敵人： Blackrock （紅色） Burning Blade （橘色） Black Tooth Grin （黑色） Dragon Maw （白色）

只要摧毀了巨大的黑暗傳送門（ Dark Portal ），就可以斷絕獸人再次入侵我們的世界。首先將戰鬥部隊裝載上三艘運輸船上，並在艦隊砲火的掩護下強襲西南方的 Burning Blade 根據地；等到奪下該區域之後，便趕緊讓農民在此處建造各種建物，並大量生產精靈，以應付不斷前來攻擊的飛龍。當打穩基礎之後，一方面大量生產葛里芬騎士，一方面則生產十名以上的遊俠，將東方的 Black Tooth Grin 部落予以一舉攻陷；或者也可以先派遣爆破衛隊衝入敵人的防守陣勢中，給予重大損傷後再進行攻擊，不過要注意對方的死亡騎士。攻下此地之後，便全力生產二十隻以上的葛里芬騎士，先摧毀島中央南端的堡壘及附近的守衛高塔、農場，然後再一股作氣攻入中央黑暗傳送門的所在地，只要將守衛的惡魔及死亡騎士消滅之後，便可以慢慢地將黑暗傳送門予以毀滅。

| 名稱 | | HP | POWER | Gold | Wood | Oil |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 鐵匠舖 Blacksmith | | 775 | - | 800 | 450 | 100 |
| 增加步兵、食人巨魔及小妖精破壞值 | L1 | - | Da+ 2 | 500 | 100 | - |
| | L2 | - | Da+ 2 | 1500 | 300 | - |
| 增加步兵、食人巨魔及小妖精裝甲值 | L1 | - | Ar+ 2 | 300 | 300 | - |
| | L2 | - | Ar+ 2 | 900 | 500 | - |
| 增加投石器破壞值 | L1 | - | Da+15 | 1500 | - | - |
| | L2 | - | Da+15 | 4000 | - | - |
| 監視塔 Watch Tower | | 100 | - | 550 | 200 | - |
| 可偵測廣範圍之區域 | | | | | | |
| 可改建成守衛高塔 | | 130 | 6-16 | 500 | 150 | - |
| 火砲高塔 | | 160 | 10-50 | 1000 | 300 | - |
| 船塢 Shipyard | | 1100 | - | 800 | 450 | - |
| 可建造油船 | | 90 | - | 400 | 200 | - |
| 洞穴巨人驅逐艦 | | 100 | 2-35 | 700 | 350 | 700 |
| 運輸船 | | 150 | - | 600 | 200 | 500 |
| 食人巨魔大戰船 | | 150 | 50-130 | 1000 | 500 | 1000 |
| 巨龜 | | 60 | 10-50 | 800 | 150 | 900 |
| 船塢完成後才可建造鑄造廠 | | 750 | - | 700 | 400 | 400 |
| 石油精鍊廠 | | 600 | - | 800 | 350 | 200 |
| 鑄造廠 Foundry | | 750 | - | 700 | 400 | 400 |
| 增加海上部隊破壞值 | L1 | - | Da+ 5 | 700 | 100 | 1000 |
| | L2 | - | Da+ 5 | 2000 | 250 | 3000 |
| 增加海上部隊裝甲值 | L1 | - | Ar+ 5 | 500 | 500 | - |
| | L2 | - | Ar+ 5 | 1500 | 900 | - |
| 石油精鍊廠 Oil Refinery | | 600 | - | 800 | 350 | 200 |
| 可增加石油收獲量 25% | | | | | | |
| 要塞 Stronghold | | 1400 | - | 2000 | 1000 | 200 |
| 可增加金錢收獲量 10% | | | | | | |
| 要塞完成後才可建造食人巨魔山墩 | | 500 | - | 1000 | 300 | - |
| 小妖鍊金術士 | | 500 | - | 1000 | 400 | - |
| 可升級成堡壘 (Fortress) | | 1600 | - | 2500 | 1200 | 500 |
| 食人巨魔山墩 Ogre Mound | | 500 | - | 1000 | 300 | - |
| 讓兵營可召募食人巨魔 | | | | | | |
| 暴風祭壇 Altar of Storms | | 700 | - | 900 | 500 | - |
| 讓食人巨魔升級成巨魔法師 | | - | - | 1000 | - | - |
| 研發嗜血術 | | - | - | 1000 | - | - |
| 符石術 | | - | - | 1000 | - | - |
| 小妖鍊金術士 Goblin Alchemist | | 500 | - | 1000 | 400 | - |
| 可召募小妖精工兵 | | 40 | 1-6 | 700 | 250 | - |
| 小妖精飛船 | | 150 | - | 500 | 100 | - |
| 受詛之殿 Temple of the Damned | | 500 | - | 1000 | 200 | - |
| 可召募死亡騎士 | | 60 | - | 1200 | - | - |
| 研發迅捷術 | | - | - | 500 | - | - |
| 召喚死者 | | - | - | 1500 | - | - |
| 龍捲風 | | - | - | 1500 | - | - |
| 邪惡護甲 | | - | - | 2500 | - | - |
| 腐術 | | - | - | 2000 | - | - |
| 龍穴 Dragon Roost | | 500 | - | 1000 | 400 | - |
| 可召募飛龍 | | 100 | 8-16 | 2500 | - | - |
| 堡壘 Fortress | | 1600 | - | 2500 | 1200 | 500 |
| 可增加金錢收獲量 20% | | | | | | |
| 要塞完成後才可建造暴風祭壇 | | 700 | - | 900 | 500 | - |
| 受詛之殿 | | 500 | - | 1000 | 200 | - |
| 龍穴 | | 500 | - | 1000 | 400 | - |

# 德魯依教徒冒險手札

/ Lor Ben

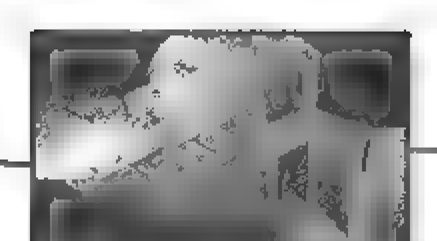
## 前言

在 Druid 中，雖然戰鬥並不是最重要的。但是戰鬥能力太差的話，玩起來會相當辛苦。在遊戲中，可以練功的地方並不多，而且重要的通道幾乎都有怪物把守。所以筆者建議玩家在到第二個島之前最好先利用通往圖書館路上的那隻殭屍練到三級以上，要不然在第二個島沒有可練功的地方會很難過。

另外在很多地方如在很多的石縫中都會有一些有趣的東西可以撿，通常是吃的或是錢。這些東西基本上撿不撿對故事都沒有影響，所以筆者在攻略中不再詳述，留給玩家自行發覺。

◆Common Ground 全圖

太 空
研究中心

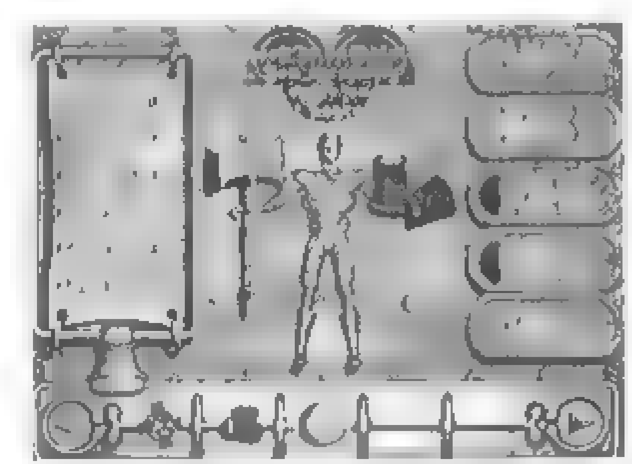


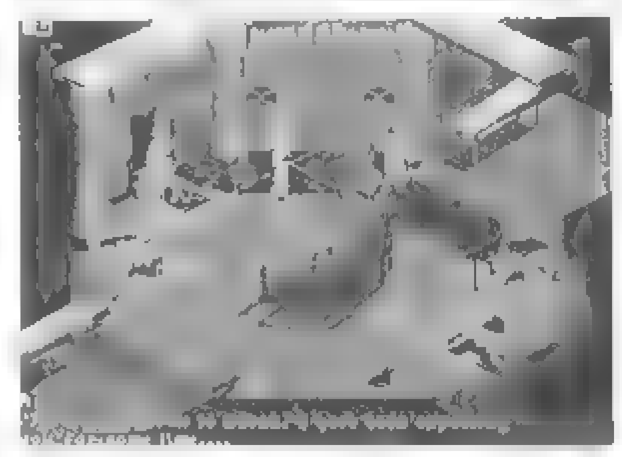
競技場

## 惡夢的序曲

雖然我做過許多荒誕不羈的夢，但卻沒有比這次更奇怪的了。倒也不是現在的處境使我難以接受，只是它實在太過眞實，而且我確實地感覺到我還醒著…。當下，迎面而來的是兩具已經腐爛得不堪入目的殭屍，顯然的來意並不友善。當然我也毫不客氣地舉起斧頭向它們招呼。一陣打鬥之後我勉強制伏了這兩個怪物，逃離現場…

張開眼睛，在床上坐了起來，原來一切還是夢，一個奇怪的夢。一定神，看看四週。「天吶！這並不是我自己的房間，而是另一個陌生的地方，或者…應該說是…和我夢境同樣的地方。」我暗中發出一道驚呼。這是怎麼回事，看來事情非比尋常。環顧四週，旁邊的書架上擺滿了佈滿灰塵的古書，其中，許多書頁已經發黃，裝訂也多敗脫落。我隨手選了兩本瀏覽一番，上面記載著似乎是這個世界的介紹，並提及幾個德魯依教士。對於德魯依教士我略有耳聞，他們是自然系的法師，具有高度的秩序和平等觀，所以也是個天生的政治人才。但這和我又有什麼關係呢？在翻閱另一本書時，一顆小小的白色球從書中掉了下來，我注意到這個小球和我身上的護身符中央的洞似乎十分吻合。我順手把它撿起裝在護身符上，小球密合地坎入護身符中央，同時一道氣流貫穿我全身，我頓時覺得我的心靈力量增強許多。此時門外傳來了敲門和鑰匙開門的聲音，原來我一直被鎖在這個房間裡面。開門出去，門外是個德魯依教士。還沒等我開口，他就說道：「歡迎你來到我們的世界，實際上是我們召喚你來的，我不知道該如何向你介紹我們的世界，所以只好把這個世界灌輸到你夢中。我們找上你的原因是想拜託你一件事情。也許你有許多疑問，我們爲什麼會找上你…等等，但請你隨我上來，我想你應該先見見我們的弟兄，我們會慢慢向你解說一切。」

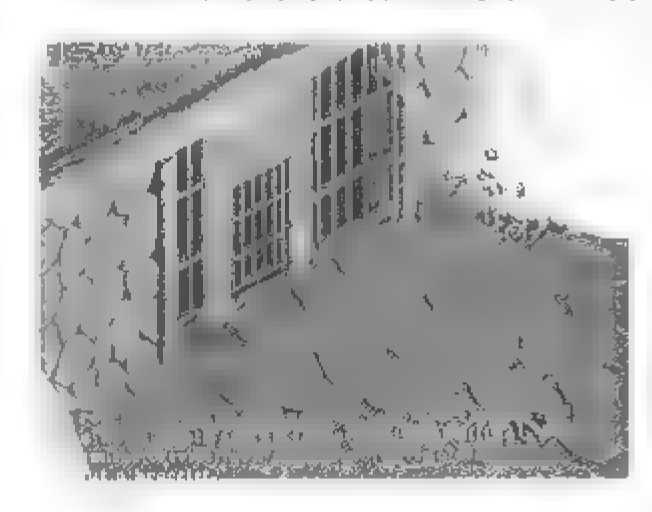




在他的帶領下，我們來到了頂樓，看起來像是個天文台，也像個會議室。「我先自我介紹，我叫 Astor ，這兩位是我的同伴 Curak 和 Havnar 我們現在是這個世界 Navan 統治者。我們找你來的目的是因爲我們另一個同伴 Lawson 失蹤了，可疑的是我們找不到任何線索， Lawson 無緣無故地消失了。我們希望你能幫我們調查此事，而我們現在所能給你唯一的幫助就是你現在身上的護身符，這是學習德魯依法術最基本的東西，把它掛在你的胸前你就可以施法了，但是至於法術的用法我們則無法教你，你必需在這個世界中自己體會。我們會在這裡等你的消息，我們已經在你的世界觀察你很久了，選上你是因爲我們相信你有足夠的能力幫助我們，當然在開始調查之前你可以先到外面去認識一下我們的世界，相信會對你有幫助的。去吧！我們會在這裡等你的消息！」 Astor 說完，使用傳送術，我被傳送到大門口。我心中還沒打定主意：「我幹嘛非得幫他們找人不可？」不過，看情形我似乎沒有選擇的餘地，除非我想一輩子待在這個鬼地方。

## 陌生的城市－Common Ground

城門口有個守衛，我先和他打個招呼，順便探探路子。和守衛一眼就看出我是個外地人，也很熱心的向我介紹此地的概況：「世界名爲 Navan ，而我們現在所在的地方是名爲 Common Ground 的島，在 Navan 中還有其他的小島如 Reown 、 Rumi 和 Aneli …等。你如果要得到更多的資訊的話，此地的圖書館是這個國度中藏書最多的地方，你可以去看看。」「圖書館？」「對啊，你由此延路向東南方走就可以到了，但你得有圖書証才能進入。」「圖書証？」「嗯！本地的人幾乎每人都有的圖書証。不過我是個武士，沒什麼必要看書，如果你需要的話，我的賣你好了。」只可惜我現在身無分文，只好先謝謝他再四處看看了。在監獄門口躺著一具屍體，在它身上我找到一把監獄的鑰匙，和幾個銅板。監獄的門鎖看起來十分老舊了，我在門旁邊的鐵欄桿上找了個鐵棒輕易地把門撬開。進入監獄後，打敗前門的守衛，在前門附近的屍體中我找到了一個雕刻奇怪的鐵棒和手鐲。由於這兩件東西手工都十分的精細，我決定先留在身上，以後說不定會用到。用監獄鑰匙開門，進入以後典獄長阻止我：「除



非有通行証，否則監獄禁止參觀。」沒辦法，我只好先到其他地方走走。

向南走有個戰士向我挑釁，當然我也用我的斧頭讓他付出了代價。在他身上找到了一些錢。再向南，在城鎮的南門處有個戰士的屍體，在它身上我找到了競技場的邀請函。來到城東的競技場，拿著邀請函進入競技場。守衛告訴我如果我能在競技場中連敗五人的話，就可得到獎賞。我想先在競技場練習一下實戰經驗也好，於是我接受挑戰進入競技場。在花了不少功夫後，我終於在競技場打敗了五人。回到競技場門口，守衛送我另一個和我在監獄撿到的相似的鐵棒。「奇怪，難道這些鐵棒有什麼用嗎？」對於這個奇怪的獎賞我心裡想著。在競技場門口的大石頭裡，我發現了一些東西卡在石縫中，只可惜卡得太緊了我拿不出來。

在我打算回去向守衛買圖書証的途中，遇到一個車伕正被兩個殭屍圍攻，我順手把那兩個傢伙給砍了。車伕十分感謝我，並和我聊了起來。原來車伕還是個收藏家，專門收藏古書和名畫，而且對書和古董的認識不少。於是我將我身上的手鐲拿給他看，他告訴我：「依我看這個手鐲並非出自此地，如果沒錯的話它應該是在 Rumi 島製造的。我想你可以到 Rumi 時再問問當地人看看。」回到城門口，花了十五塊錢買了圖書証，我便向東南方的圖書館出發。

到達圖書館，我拿著圖書証進入圖書館。圖書館中有不少關於歷史和魔法的書。在這裡，我學得了組合「水、火、風」的毒雲術和組合「水、風、火」的火雲術。在一樓最北邊的書架中，我無意間找到了一本記載著關於我身上的鐵棒的書。我仔細的看著，原來這些鐵棒是某種傳送器的開關，也是 Navan 中自古以來最神秘的奧密。只是其中還有不少問題我還不太了解，所以我決定借走這本書再慢慢研究。

借了書離開圖書館，我拿著書回去和車伕討論。車伕看了書之後說道：「唉呀！這真是一本無價之寶啊！我以前也研究過這些鐵棒的事我身上也有一個類似的鐵棒呀。據我所知這些鐵棒是啓動巨石陣的關鍵，有了這本書我就可以好好研究這其中的關係了。我想用我的鐵棒和你換這本書好嗎？」反正這書我也看不懂當然是答應交易了。車伕繼續說著：「你如果已經有三個鐵棒的話，你可以先到巨石陣去看看。我想它們之間一定有某種關係，我研究之後有什麼結果，我們再討論吧…」聽了車伕的話，現在我的確已經有了三個鐵棒了，所以我接受了車伕的建議向西邊的巨石陣出發。

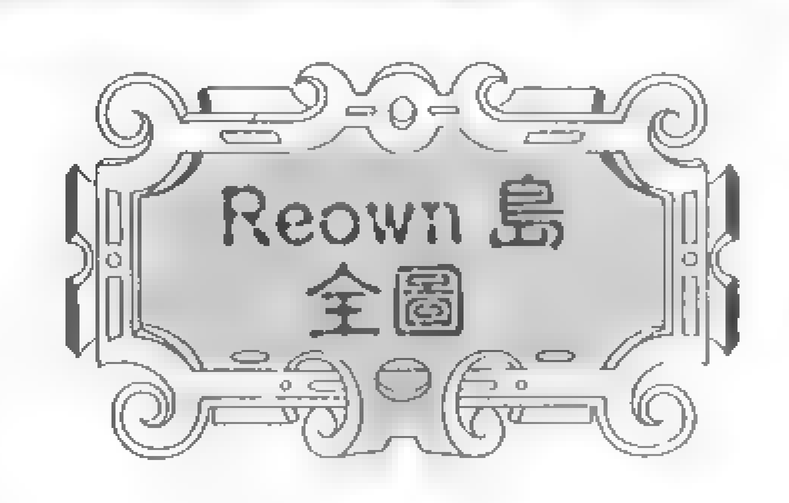
在巨石陣中，有五個大石頭。其中有一個刻了些字，上面寫著：「設定所有的正確的方向，就可啓動傳送。」我發覺其他四個石頭上，只有一個石頭有個把手可以轉動，而其他三個卻只有一個缺口，不過看看這些缺口和我的鐵棒好像十分吻合，於是我把三個鐵棒分別插入三個缺口中，並照著石頭上的指示把北方的石頭轉向北、東邊的石頭轉向東、南邊的石頭轉到南，西方的石頭轉到西。在完成所有的順序之後我聽到地底傳來一聲巨響。Astor 在巨響之後出現，並對我說道：「我們果然沒有看錯人，這麼快就解開我們世界中這個古老的謎題。看來你對這個世界已經有了基本的認識，我想你已經可以開始你的調查工作了。走吧！跟我來，現在這個石巨陣將會把我們傳送到 Reown 島，也就是我所治理的小島。」說完 Astor 消失在巨石陣中央我跟著 Astor 進入巨石陣，我只覺眼前一陣白光之後，我被傳送到了 Reown島。Astor 繼續說著：「就從這邊開始調查吧，如果你找到一些線索的話，我的城堡就在東北方不遠處，你可以在那裡找到我。」

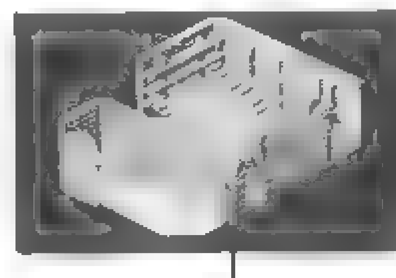
## 地之試鍊-Reown 島之旅

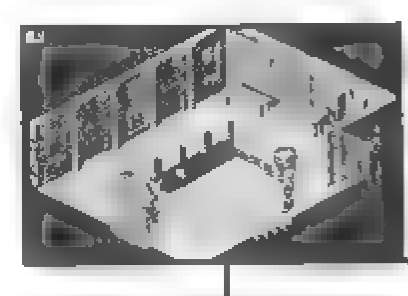
在聽完 Astor 的話之後，我離開巨石陣，開始了我的調查工作。首先我來到了東岸的沙灘，有個人正坐在沙灘上望著海邊。我走向前去和他打招呼，並和他聊起天來。他告訴我：「由於附近海流的關係，附近海域的東西都會被沖到這個岸上。所以我也時常在這裡撿到一些好東西。像我今天就撿到一個木桶，雖然舊但還是很好用。你要的話我可以便宜賣給你。還有這裡的沙，品質很好，適合用來製造玻璃。」因爲索價不高所以我買了下來，用桶子裝了些海沙可能以後會用到吧！在沙灘上我找到一個玻璃瓶，把瓶子打破，裡面有一張紙條。似乎是要給某人的信但是信中的人我不認識只好先收起來。

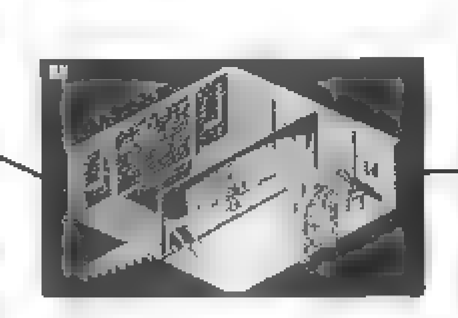
再到南邊的礦坑，打敗守衛之後，我找到一把有更強攻擊力的斧頭和更好的護腕。進入礦坑後，礦工向我解說礦坑的近況，只是我沒什興趣，只知道這是個鐵礦豐富的地方。

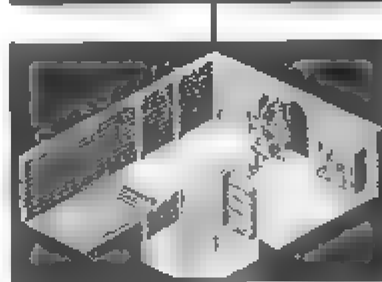
在到西邊的村子之前，我經過一個橡樹林。林間有個小屋，裡面傳來濃烈的酒味。原來那是個造酒師傅。不過和他交談之後，他似乎並不友善，原來他多年釀造的好酒被偷了，難怪他如此生氣。在屋外我在樹幹上拿了



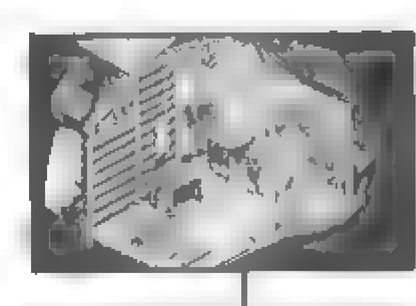



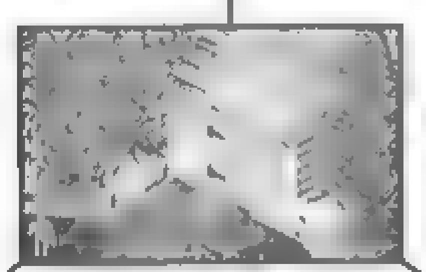






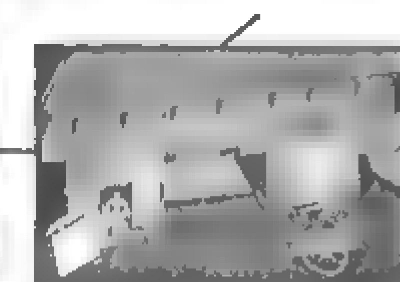
Astor 城

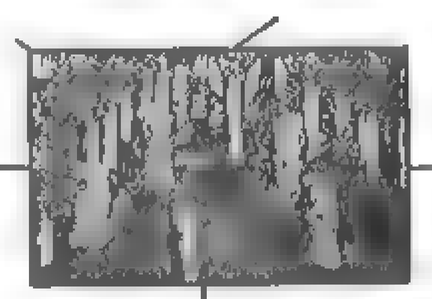




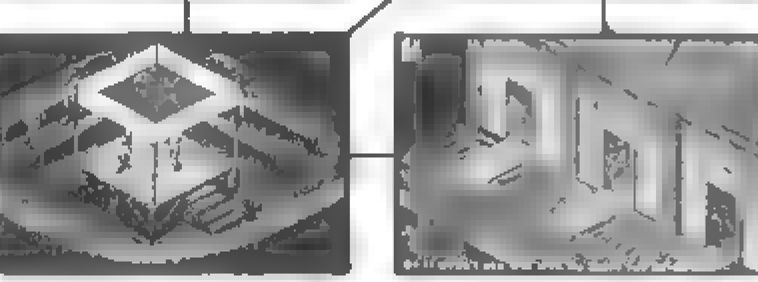
村莊

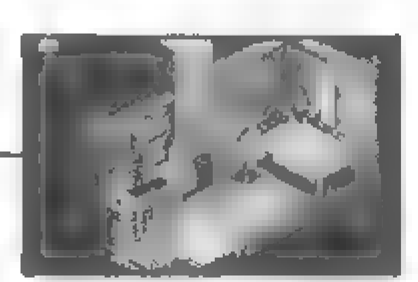
林中小屋

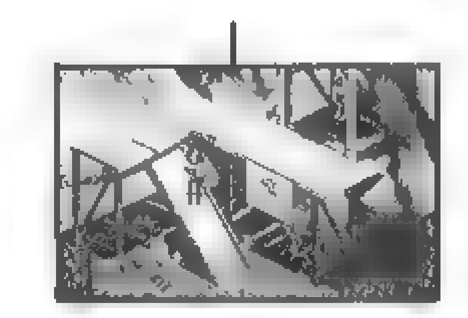




巨石陣





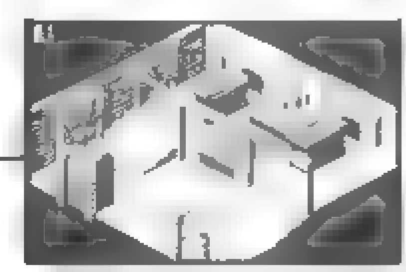


礦場

●Reown 島全圖

些黏性很強樹脂，它可以用來固定一些東西。

到了村子，村口有人在賣丁字鎬。這使我想起了 Common Ground 那個坎在石縫中的東西於是我花了些錢買了下來。在村子西邊的一個房間中，我找到了



沙灘

造酒師傅所遺失的酒。南邊是個競技場，聽在場觀眾的交談得知獎品是個巨石陣的鐵棒。於是我使用競技場的邀請函到競技場參加挑戰，在我連三次打敗台上的怪物之後，我得到了傳送器的鐵棒。在村子的東邊有個人看起來十分生氣的樣子，原來是有人偷了他的匕首，看樣子好像是十分貴重的匕首。離開村子，我把在村子裡找到的酒還給釀酒師。他非常高興地給送我兩瓶好酒當謝禮，並和我談話。原來他之前是在 Astor 的城堡做事， Astor 夫婦都十分喜歡他的酒，只不過後來 Astor 的夫人死了他就離開了。

走完整個島似乎找不到線索，還是先去找 Astor 看看好了。到達 Astor 的城堡，有怪物正攻擊城堡的守衛。我打敗怪物後進入城堡， Astor 的守衛竟然攻擊我。我只好先把他們解決，進到裡面 Astor 說著：「抱歉，我的城堡正被怪物攻擊。因爲我沒有事前交代好，所以我的守衛把你也當成敵人了。你有找到什麼東西嗎？有的話讓我看看也許我可以提供一點意見。」我把在海邊的紙條拿給 Astor 看，他說著：「Ferghus 和 Drem 這兩個人我都不認識，他們應該不是此地的人，不過我會幫你問問。」

在 Astor 北邊的房間，有兩個棺材，中央有個祭壇。看來這大概是 Astor 夫人的棺木吧。我倒一些紅酒和白酒在祭壇上，我發覺棺木微微地振動。我靠近看，在屍體上一個戒指正閃閃發光，我決定拿走戒指，因爲它在我這裡會有用得多。

通過 Astor 南邊的通道，通道牆上刻著巨人之手的咒文：「地、心、火、心」但是我怎麼也試不出來。經過通道之後，有個通往地下室的入口。旁邊的桌上，放著一個時鐘的指針，我順手帶在身上。打敗入口的守衛後，我進入地下室。

地下室中央的大池子下面好像有什麼東西，但是我伸手去過去卻搆不到。西邊有兩個門鎖著，但是卻沒用鑰匙孔。這時我看到了北邊的時鐘上沒有時針，於是我把我身上的時針裝了上去，原來鎖著的門也應聲而開了。先進入北邊的門，這是 Astor 的儲藏室，在架子上，我找到了一把湯杓和一瓶療傷藥。回到水池邊，我用湯杓舀起池底的東西，原來是的個巨石陣的鐵棒。進入另一個門，看來好像是個地道。在地上的鐵柵桿下我看到了一個黑黑的小球，我用杓子勾了起來。看起來這個小球和我之前的白球的大小形狀相仿，於是我把黑球放在我的護身符上取代白球，我感到我的法力上昇，而且先前無法使用的巨人之手現在也可以用了。通過地道後我看到一條船擱淺在岸邊。檢查船身，船底有個破洞，目前無法使用。岸邊還有一封信和一把匕首。信的內容已經被水浸得模糊了，拿起匕首當匕首接近我的斧頭時，我感到匕首有著強力的磁性看來是把十分珍貴的匕首，我自然地想到這大概就是村子裡丟了的那把匕首了。

水池的南邊是 Astor 的書房。打敗守衛後，我找到了一把鑰匙只是目前我還不知道這把哪裡的鑰匙。在 Astor 的書架上找到兩本日記，很多頁都不見了，但我隱約地看出 Astor 雖然要我幫他找 Lawson ，但他好像並不如表面上的關心 Lawson 的安危。莫非 Astor 隱瞞了什麼不爲人知的秘密？只是許多重要的地方都不見了，我也無法確定。

回到村子，我把匕首物歸原主。但是那人一看到我手上的匕首就一口咬定是我偷的，直到我把信中的留言給他看。他看了信之後，才明白原來是他的弟弟爲了乘船到外面去冒險，而拿了他的匕首防身。當然，我找到了這些東西自然表示他弟弟已經在海上遇到不測了。爲了表示歉意，他把匕首送我，我收下了。進入東邊的房間，我找到了一條繩子。「太好了！有個這條繩子我就可以修好船到別的島去了。」

在此島的調查大致上已經結束了，沒什麼發現。我決定先到別的島調查看看，但是我目前只有兩個巨石陣的鐵棒無法啟動傳送器。於是我來到城堡的地道中，把樹脂塗在繩子上，用塗滿樹脂的繩子密合地塞住船底的破洞

，小船又可以使用了。當我準備把船推出去時 Astor 出現在我面前說道：「這附近的海域並不安全，你已經準備離開了嗎？我想使用傳送器應該會好一點。」說完 Astor 給我一個傳送器的鐵棒。

集合了三個鐵棒我終於可以啟動巨石陣了。回到巨石陣，我按著西邊巨石上文字的指示，分別把鐵棒插在三個適合的巨石上，轉動四個巨石，把西邊的巨石轉到 Spring，北邊的巨石轉到 Summer，東邊的巨石轉到 Fall，南邊的巨石轉到 Winter。一陣振動之後巨石陣啟動了，我走到巨石陣的中央，我被傳回了 Common Ground。

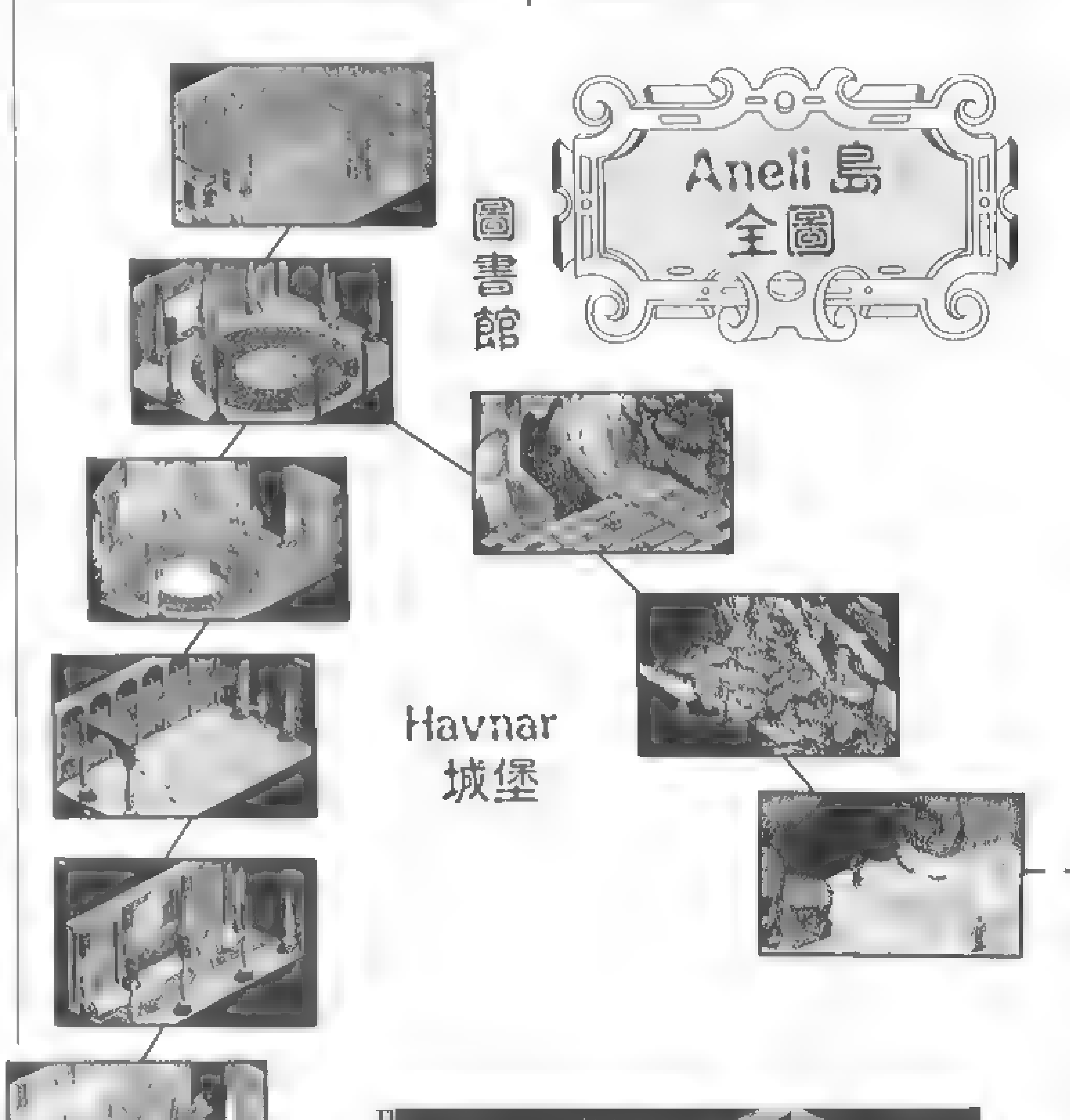
回到主城的會議廳，和 Astor 等三人交換一下意見後，我決定繼續前往 Aneli 調查。和 Havnar 相約在巨石陣見面後，我離開了會議室。到了樓下，我發覺 Astor 的房間是開著的，由於之前的日記，所以我偷偷潛入了 Astor 的房間希望能找到更多的資料。在 Astor 房間的桌上放了兩本書，看了書後得知 Astor 要研究中心研製火箭，但是現在在火箭的燃料上出了點問題，Astor 也為火箭製做了一個點火器。看書的同時，我的腳踢到了一個木盒子，盒子是鎖著的。我試著用在 Astor 書房找到的鑰匙打開盒子，得到了一個造形十分奇特的把手。「這大概就是點火器了吧？不過 Astor 造火箭要做什麼呢？該不會是要讓我回去的吧？天曉得！還是快離開的好…」正當我出門要走時，不知那裡傳來了聲音：「你拿了一些關於我的東西，這些東西不是你的你不能拿走」說完我發覺我剛剛拿的那兩本書不見了。我本以為我躲的十分隱密的，結果還是被發現了。

出城後，在前往巨石陣的途中，經過競技場前面的大石頭。我用買來的丁字鎬用力地鍬出石縫中的東西，原來只是一些錢。來到巨石陣，Havnar 啟動傳送器，把我們傳送到了 Aneli。

## 冰之試鍊－Aneli 島之旅

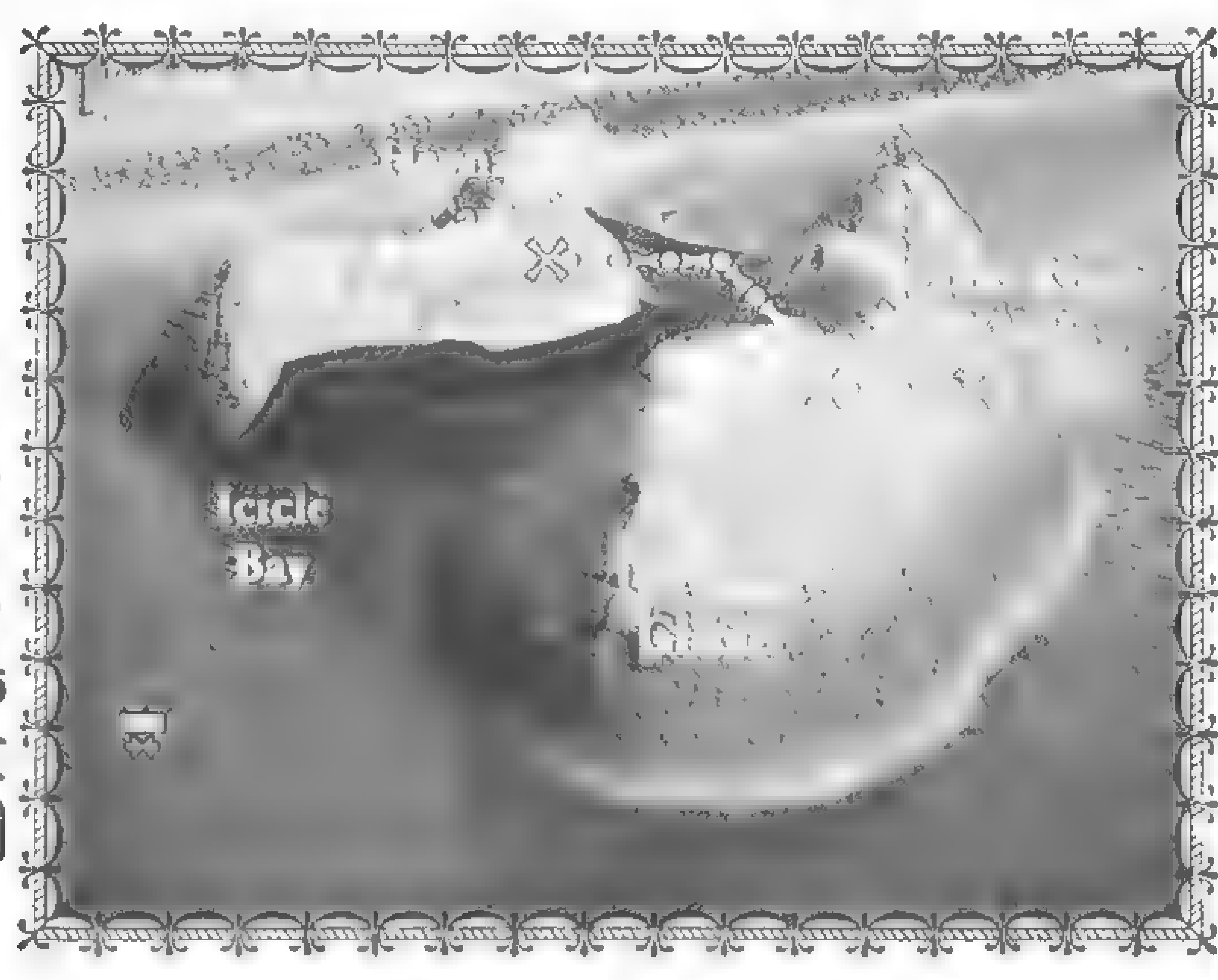
一到 Aneli 我只覺一陣寒風刺骨，原來四處都是冰天雪地。看來我得先找些東西取暖，此地不宜久留。向南通過一個山洞之後，我選擇向海邊的方向。

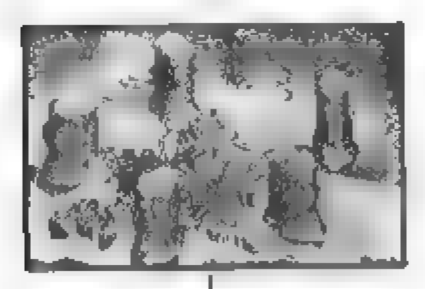
在途中，我看到了一個戰士凍死在雪地上，「我如果再找不到東西取暖，大概也會像他一樣了吧！」搜查他的屍體，我找到一個不知什麼樹的老樹根。我拿來嚐了嚐，身體感到一絲的暖意可以禦寒，在這地方得到這樣的東西是最好不過了。再向東，在岸邊我找到一個冰柱，和一條冰凍的青魚，雖然冰但還是可以食用回復少許體力。另外在南邊的

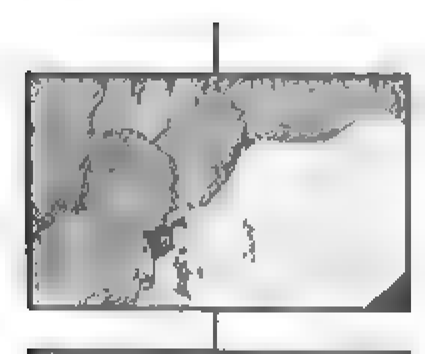



在海上用這種小船是不明智的喔！

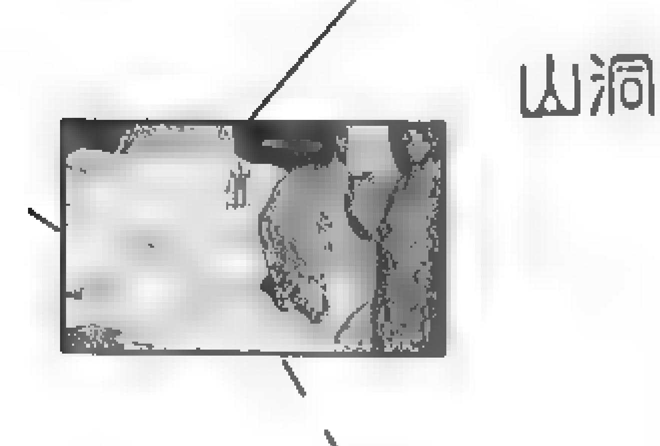
## ‧Aneli島全圖

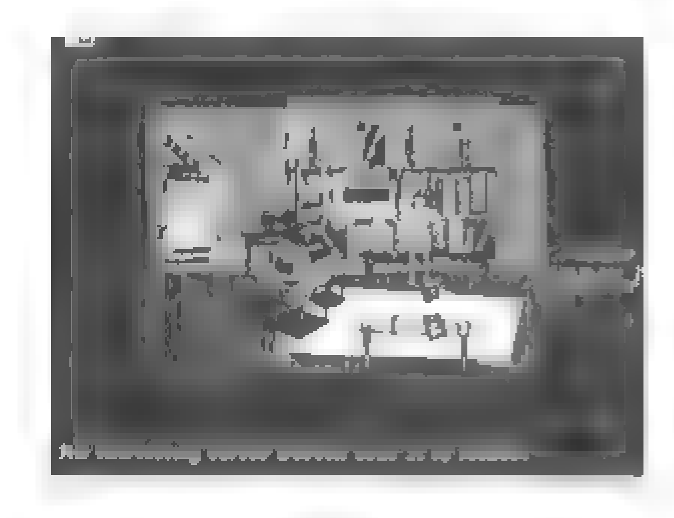


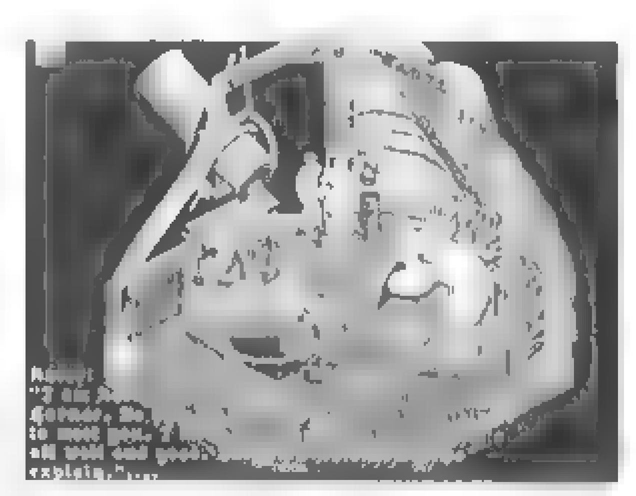




山洞



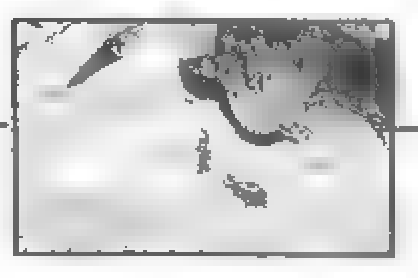


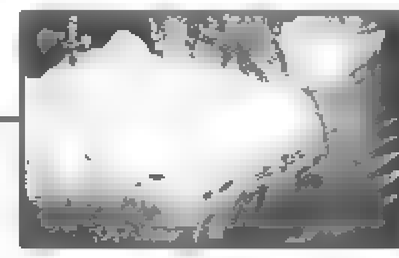


石頭中好像埋了什麼東西，不過我現在沒有敲冰塊的工具也無法拿出來。

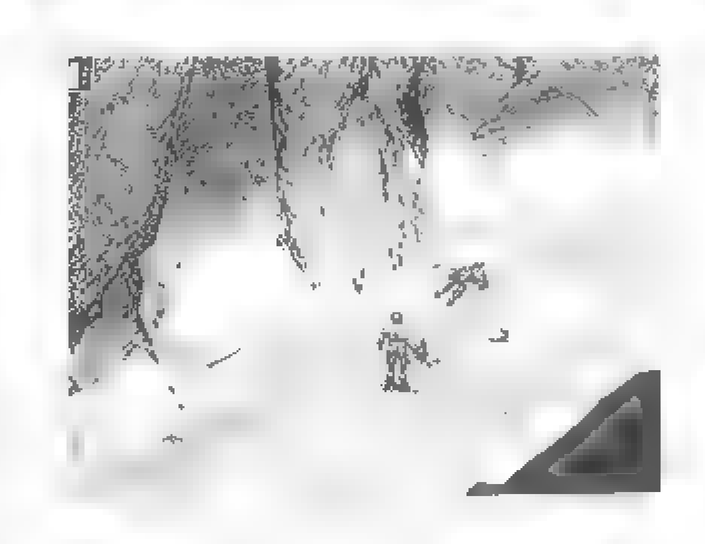
回另一條路是向 Havnar 的城堡方向的，在城堡前面有的山洞，洞口我遇到了一個戰士。他向我打招呼，並希望我分給他一些樹根，因為他要經過雪地去 Common Ground。我想我進山洞後就不再需要樹根了，所以就整個給了他。他很高興地感謝我後，便往雪地走去。我進到山洞，洞內有兩個人，我和其中一個說話，原來他們也是被雪困在此地的。看來他好像也需要樹根，並說若我有樹根再貼一些錢，他願意用他的冰鍬來換。只可惜，我的樹根已經給人了，不過那戰士應該還走不遠，我想現在追去也許來得及向他要一點回來。另一個人看起來比較老，知識也很豐富的樣子，只是似乎不太理人。我和他打招呼但卻沒有得到回應，看來我得拿些能引起他興趣的東西來才行。

回到雪地加快腳步，希望能追上剛才那個戰士。就在回傳送站的中途，我看到那個戰士倒在雪地上，原來他受到了冰怪的攻擊。我打敗冰怪後，我想過去救他，但他已經斷氣了。我在他身上找到了樹根、療傷藥和一張用我看不懂的文字所寫的信，看起來好像是古文字。這也許可以引起山洞中那老人的注意吧。



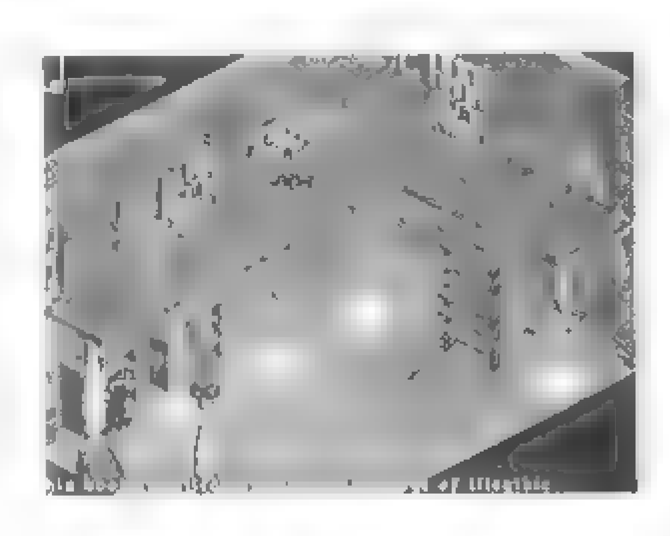


海岸



回到山洞中，用樹根和一些錢換了一把冰鍬。當我拿著那寫滿奇怪文字的信給那個老人看時，他終於願意和我交談了。他看了看信說道：「這是用很古老的文字寫的，而且用密碼重編過，我看不出來它全部的內容是什麼，但是我認出了一個字那就是 Lawson 。他應該就是那個最近失蹤的德魯依法師吧，這幾天 Havnar 也一直在找他。不過我想這封信的內容一定有著極大的秘密，否則就不必費這麼大的工夫用這麼複雜的密碼寫成了。我想這個密碼 Havnar 應該會解吧！不過如果我是你，我決不會把這東西拿給他看。因為他最近的行徑十分奇怪。」「你說 Havnar 會解讀，又叫我不要拿給他看？這叫我怎麼辦呢？」「我想你可以拿給 Havnar 城堡圖書館的管理員看一下。你可別小看他只是個管理員喔，他的知識不少，對密碼學也深有研究，我想他也許也解讀得出來。不過給他看也得小心，因為他對 Havnar 一直忠心耿耿。」「好吧，我會記得！」總算得到了一點 Lawson 的消息了，不過卻有人叫我得小心那三個德魯依，這其中真是個難解的謎團。

通過山洞，解決幾個守衛後進入城堡。在東北邊是圖書室，管理員向我介紹這裡的圖書館，並說道：這個圖書館雖然規模比不上 Common Ground 的大圖書館，但此地的藏書卻都是經過精挑細選的好書。我先假裝到二樓的書架上看書。在我找書時一把鑰匙從書中掉了出來，我順手拾起，卻不知道是哪裡的鑰匙。另外我找到了一本有關德魯依歷史的書，使我更了解了這裡的情況。看完書後，我假裝是詢問內容地把我的密碼信請管理員替我翻譯。他看了信之後臉色有點難看，口中唸唸有詞，我仔細的聽他細小的聲音，其中我聽到了「 Zynaryx 」這個字，管理員也隨即發現了他的失態緩緩地說道：「這信中是個很有趣的事情，你可以拿給 Havnar 看看，他應該會有興趣知道的。」「好！我會拿給他看的。謝謝！」我拿回密碼信。雖然我還不知道這裡是寫著什麼，但是我的目的已經達到了。

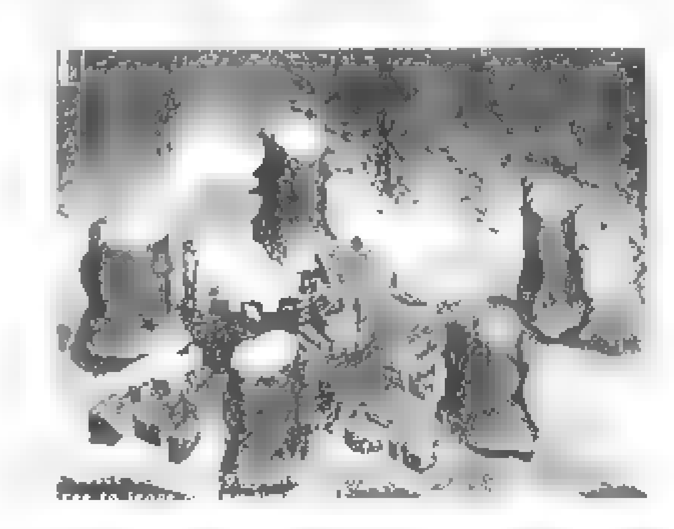


離開圖書館，我一直想著：「『 Zynaryx 』聽起來好像是個地名。但是根據 Common Ground 守衛告訴我的 Navan 應該只有Common Ground 、Reown、 Rumi 和 Aneli 這四個島而已啊？而外面的老人說這信的內容與 Lawson 有關，難道 Lawson 就在 Zynaryx ？而且 Zynaryx 並不在 Navan 的範圍內，所以一般人並不知道？」無論如何，一切都還只是猜測，整個事件開始有眉目了。而且看了管理員那奇怪的臉色，我想信中大概是有些對 Havnar 不利的話吧！所以我決定暫時不把這個消息告訴 Havnar 他們，當然我也得祈禱那個管理員不要太多嘴才好。

我想此地的調查工作大概可以了，應速速離開，以免引起懷疑為妙。所以我先向西南邊 Havnar 的方向去向他辭行。在解決不少守衛之後，來到一個充滿香氣的房間，原來房間內種滿了一種奇特的花。一靠近它，那濃郁的香氣幾乎讓人感到全身麻痺，也許這是種相當好的麻醉劑。繼續前進解決最後一個守衛後，一連打了七八個守衛我已經全身是傷了。這時牆上有一幅奇怪的畫，近看畫好像會動。但我總覺得中央似乎應該少了一個圓圈使得整個圖案不搭調。於是我把身上的戒指小心地放上去，戒指竟然密合地陷入畫中，完成這幅畫，一股魔力穿過我的身體，我身上的傷和疲勞全都消失了。

在進入 Havnar 的房間時，門鎖住了，這時不知由哪裡傳來一陣聲音：「 Havnar 只歡迎懂得 Aneli 力量核心的人。」「 Aneli 的核心？」我直覺地想到那就是"冰"。我把在岸邊撿到的冰柱放在門前，門終於開了。我和 Havnar 交換了一下意見，表明我在此也找不到任何線索，在 Havnar 的房間中他為我準備了一套更好的武器和防具。我收下之後， Havnar 同意我繼續到 Rumi 島調查。我們相約在 Common Ground 的會議廳見面後，我回到了巨石陣。

回到巨石陣，又要面對這個 Navan的古老謎題。在南邊的石柱上刻著：「北風吹的話，南邊的身體就冷，南方的火可以溫暖你的血。」可見，風（ Breath ）在北，而火（ Flame ）在南，經過我試驗之後確定身體（ Body ）在東，剩下的血（ Blood ）自然就在西邊了。我把四個石柱分別轉到正確的位置，地面輕微振動。我知道我又成功地解開了巨石陣的謎題，走到石陣中央，我又回到 Common Ground 的會議廳。



# 新毀滅巫師（下）完全攻略

/ALEX

## HUB III

### Heresiauch's Seminary

◆出了門利用 1 的昇降台到底層，利用 2 和 3 的昇降台到高台上可拿到物品。進入 4 後，大廳內一片漆黑，在綻放光明之前會遭到不輕的攻擊。

◆進入 5 爬上階梯後轉身啓動 6 的開關可使 7 下降，同樣的，進入 8 啓動開關 9 也可降下 10 。往北到 11 ，擊破三面玻璃並分別啓動裡頭的開關，往右到 12 如法炮製之後可除去 13 和 14 走道上的柱子。

◆步下 13 的階梯並由 15 的昇降台往下可瞧見傳送點，先前往②的地點 S 。

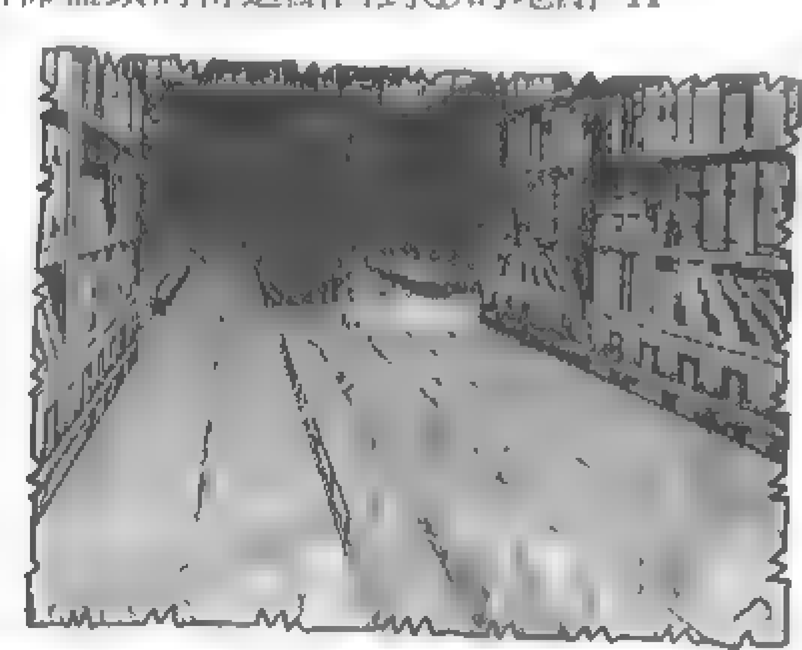
## 2 Silent Refectory

◆眼前是一大堆高低不平的木箱，行走其間自然免不了一番跳躍。先往南啓動1的開關使2的階梯現形，由2走下階梯迎面有處傳送點，避開它繞到3啓動開關打開4的密室，裡頭5的台座上有只emerald planet 。

◆啓動開關6讓7下降後，快速跳過木箱並往7跳下，成功進入8之後一路往上爬到最高處的9並啓動開關，這可以打開10的大門，但同時也會招來不少怪物。

◆由7昇上來後再跳進11的角落並啓動開關以打開12的通道，經由13再進入10，爬到盡頭14啓動開關可打開15。回頭進入15之後，地面會出現一陣變化，待靜止後跳上16可拿到sapphire planet 。

◆往北將17的牆面推到底即可拿到18的東西。接著進入19，不論由20或21進入，都會碰到22或23的迴轉牆，跳上24拿到 ruby planet的同時會驚動二處25裡的怪物，快速往南繞過26並推開27的暗牆回到A處，之後由2階梯盡頭的傳送點回到①的地點 A 。



## Heresiauch's Seminary

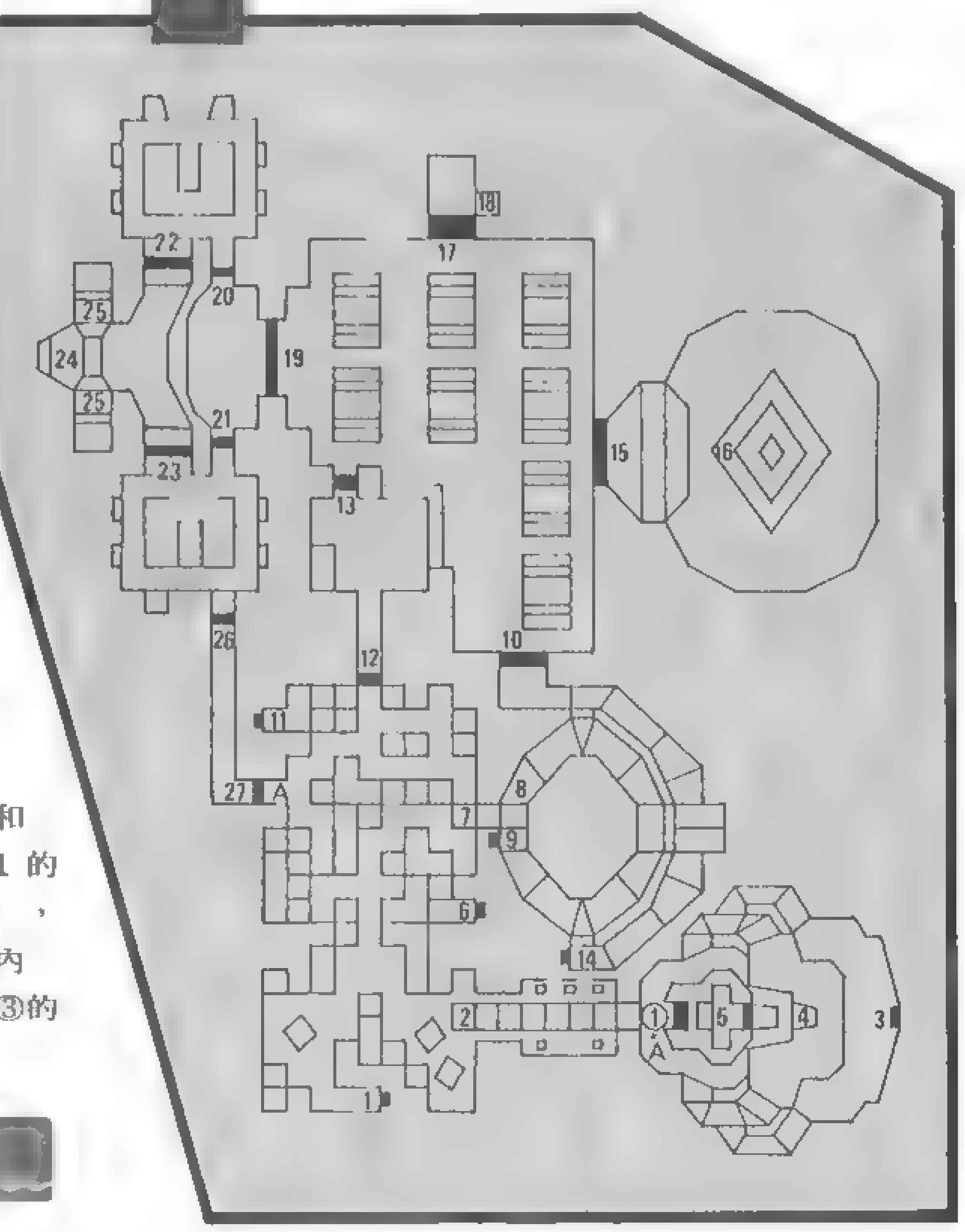
◆啓動牆上開關使15的昇降台下降爬出13，往南走下16的階梯，上前啓動南面牆上的開關17可使16的階梯逐漸夷為平地，之後穿過密道爬上18時，19和20兩堵牆也不見了，往西進入20並步下21的階梯，往前走不多遠竟傳送到東南方的地點B，走到高台上啓動22的開關可打開23和大廳內24和25的柱子，跳下高台進入23傳送到③的地點C。

## 3 Orchard of Lamentations

◆往北跳過1的水面後直奔2或3。由4往南步入階梯直到5的開關前，接下來可能是此任務最爲艱鉅的部份，一舉一動完全是高難度的，稍有差池就成了人肉披薩囉。啓動開關5、8或10…都能同時降下6、7、9…等八處昇降台，但只有在昇降台下降之時，昇降台和昇降台之間才有走動的空間，而當昇降台昇起後，這些空間都是密實的。由於昇降台下降的時間極爲短促，必須在這時間之內完成「轉檯」的動作，否則自然是瞬間化爲一攤血水的下場。因此，「轉檯」成功與否，非僅關乎小費的多寡…

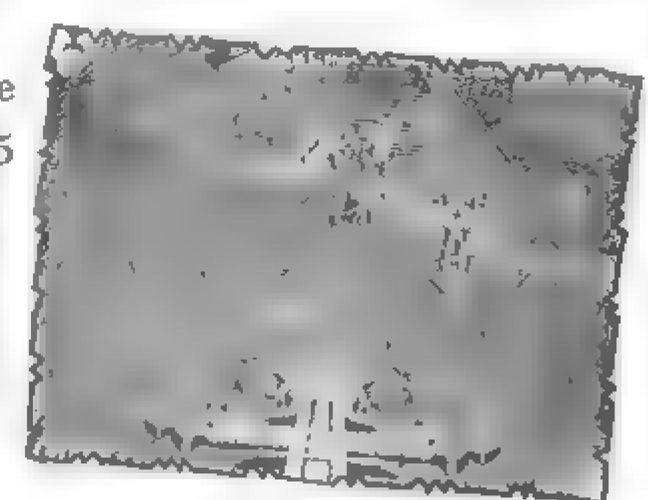
◆啓動開關5降下6並快速往西站上7的昇降台，啓動開關8降下7並快速移往昇降台9…成功的站上13的昇降台後，啓動14的開關打開16的四個缺口，那兒是安全的，之後再啓動開關15，當昇降台13下降時，快速往北衝進16。啓動17使外頭的高台19下降後再啓動18使八個昇降台降下，這時再快速的跑上6的昇降台往北爬上階梯到地點4。

## 2 Silent Refectory

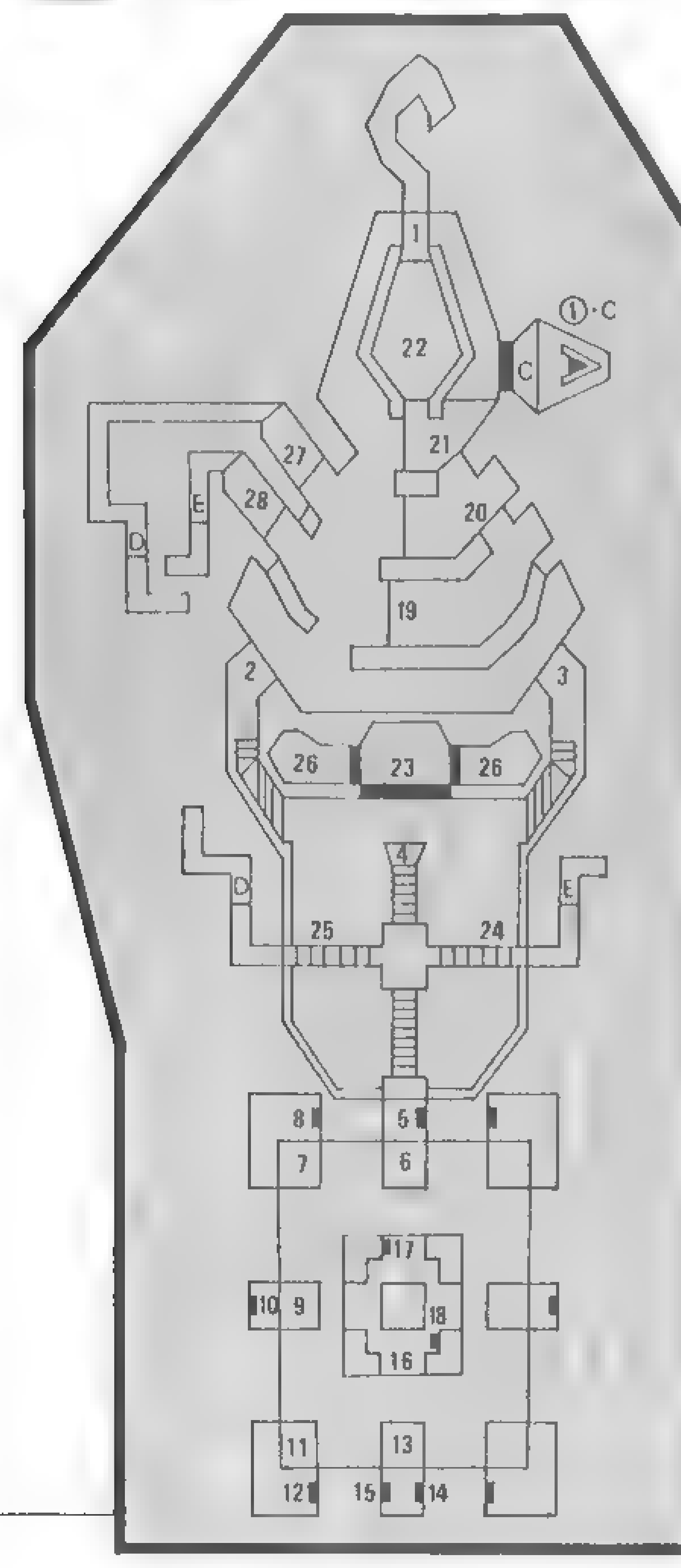


◆跳上 19 之後再繼續跳上 20 和 21 ，跳入 22 的水中後順著水流往北拿到 emerald planet 並掉落在底層 1 。現在 23 的門已洞開，而 24 和 25 的階梯也已出現。

◆跳入 23 時會觸開兩旁 26 的密室。步下 24 的階梯往北可傳送到西北方的密道 E ，往前到 28 的高台上可拿到一只 sapphire planet 。步下 25 的階梯則能傳送到密道 D ，由 27 的高台跳下後經 C 的傳送點回到①的地點 C 。



## 3 Orchard of Lamentations




## Heresiauch's Seminary

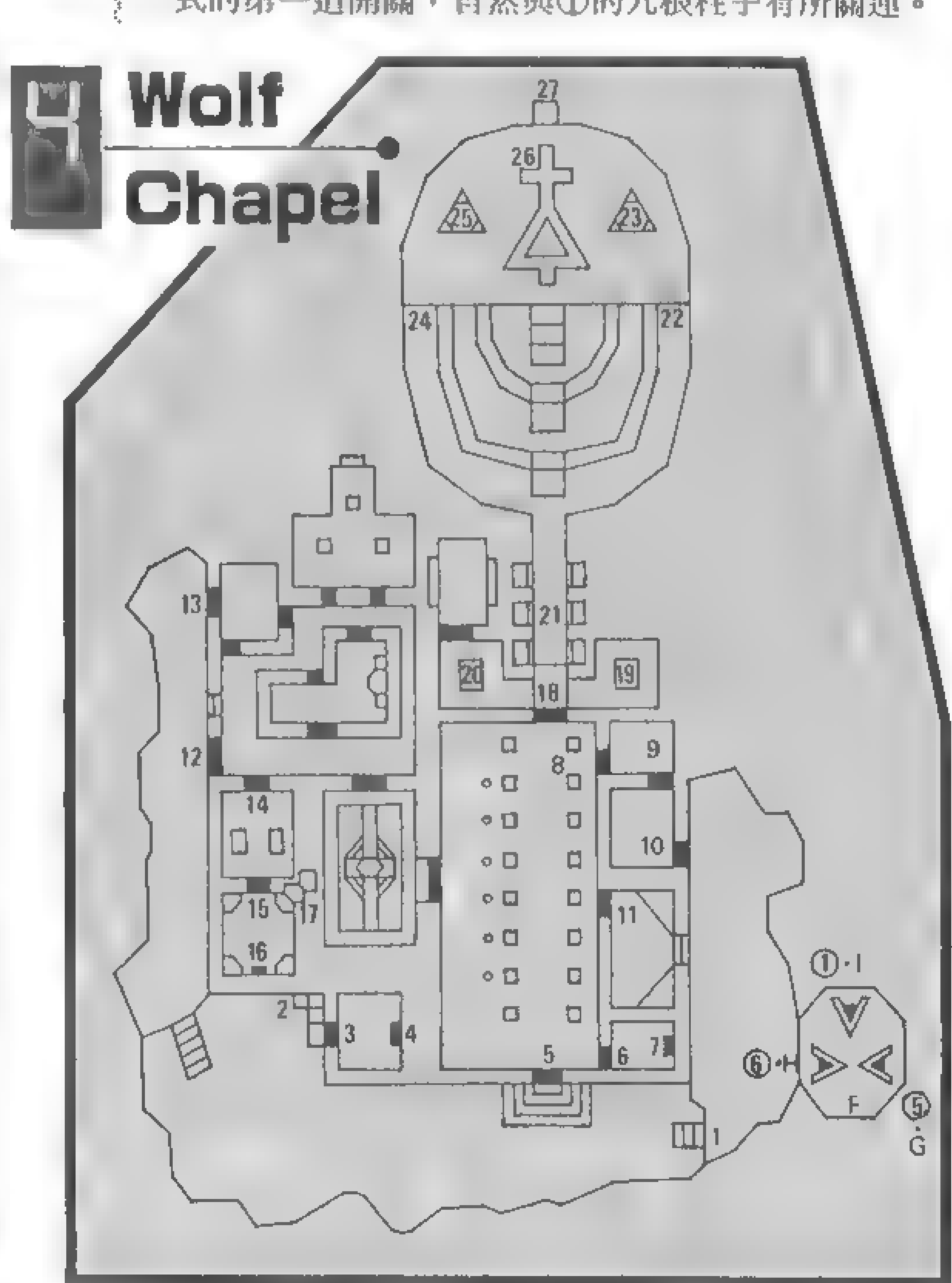
◆回到C處後往南劈掉兩株枯木出現 26 的開關，啓動它可同時促使 27 、 28 、 29 和 30 四道迴轉門發生作用。往南進入 29 可觸開 31 的密道，往北進入 30 後，推一下32 或 33 的西面牆壁可使三面環繞的十一座昇降台同時降下，上去後啓動 34 的開關。除了使十一座昇降台再度動作外， 35 和 36 的通道也會隨之開啓。

◆回到大廳並將五只 planets 全安置在 37 的石雕上，這時候往北到九根柱子 41 的附近後發現 38 、 39 和 40 逐漸的移開入口處的巨石了；北端的 40 裡頭有三處傳送點，看來還有得忙呢！先由左下方的傳送點到④的地點 F 。

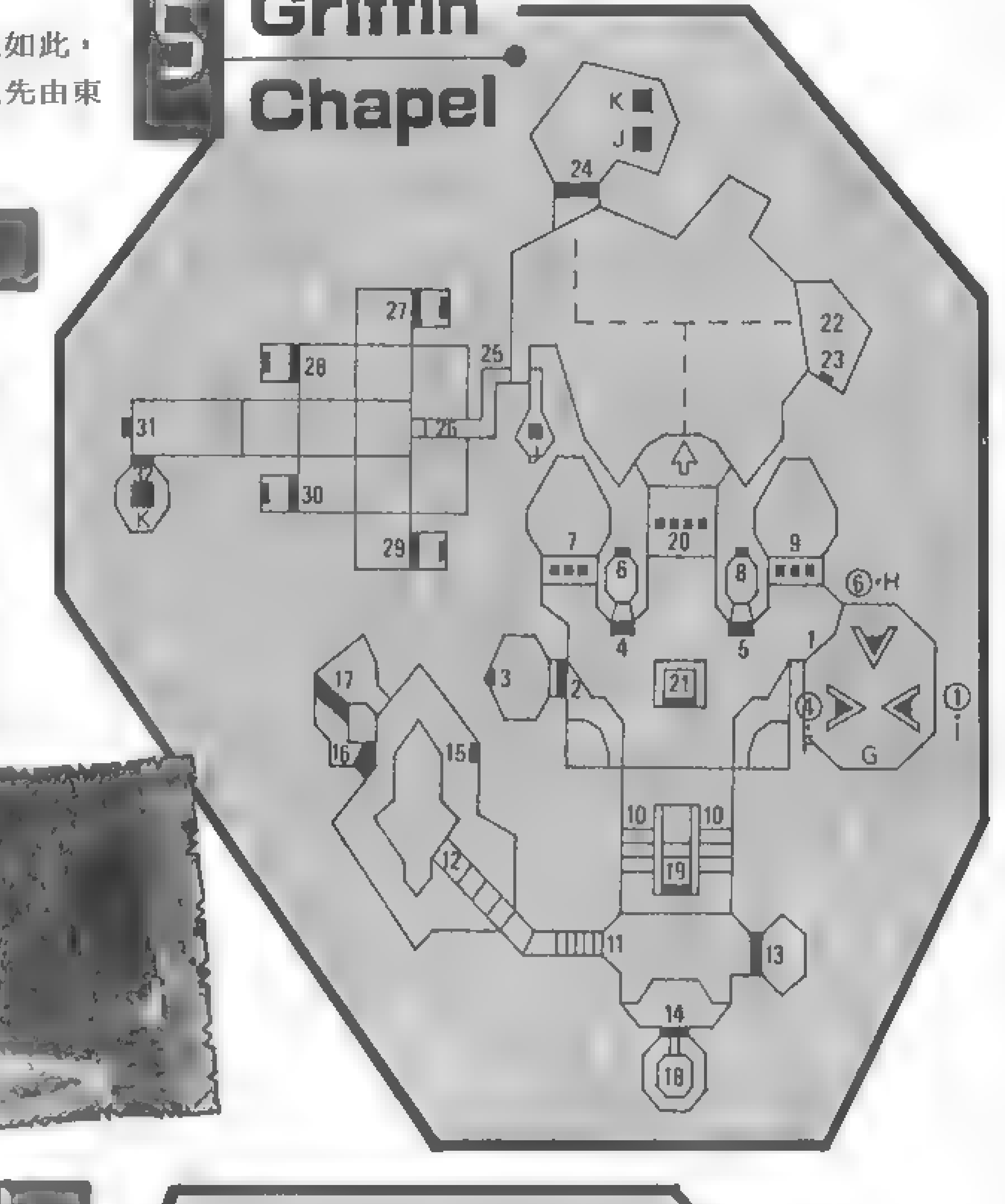
## Wolf Chapel

◆走下 1 的階梯往西到 2 再爬上 3 的門前，進入 3 啓動開關 4 打開 5 的正門。進入 5 之後往東再進入 6 的房內，開關 7 可有學問了，此乃一組九段式的第一道開關，自然與①的九根柱子有所關連。

## 4 Wolf Chapel



◆進入 8 和 9 ， 10 可開不了了，非但如此，這個區域的其它房門目前都無法打開，所以先由東南方的傳送點到⑤的G處。




## ⑤ Griffin Chapel

◆走出 1 往西進入 2 ，啓動開關 3 除了打開 4 和 5 ，它同時也是九段式的第二道開關。進入 4 啓動開關 6 可除去 7 的柱子；而進入 5 啓動開關 8 則能清除 9 的柱子。

◆往南步入 10 的階梯後再爬上 11 的階梯，當踩動 12 的地板時，除了觸動九段式的第三道開關外，還能打開 13 和 14 兩道門。隔岸射毀 15 的玻璃可打開 16 的外牆，跳上 16 再推開 17 的隔牆即可拿到其間的物品。

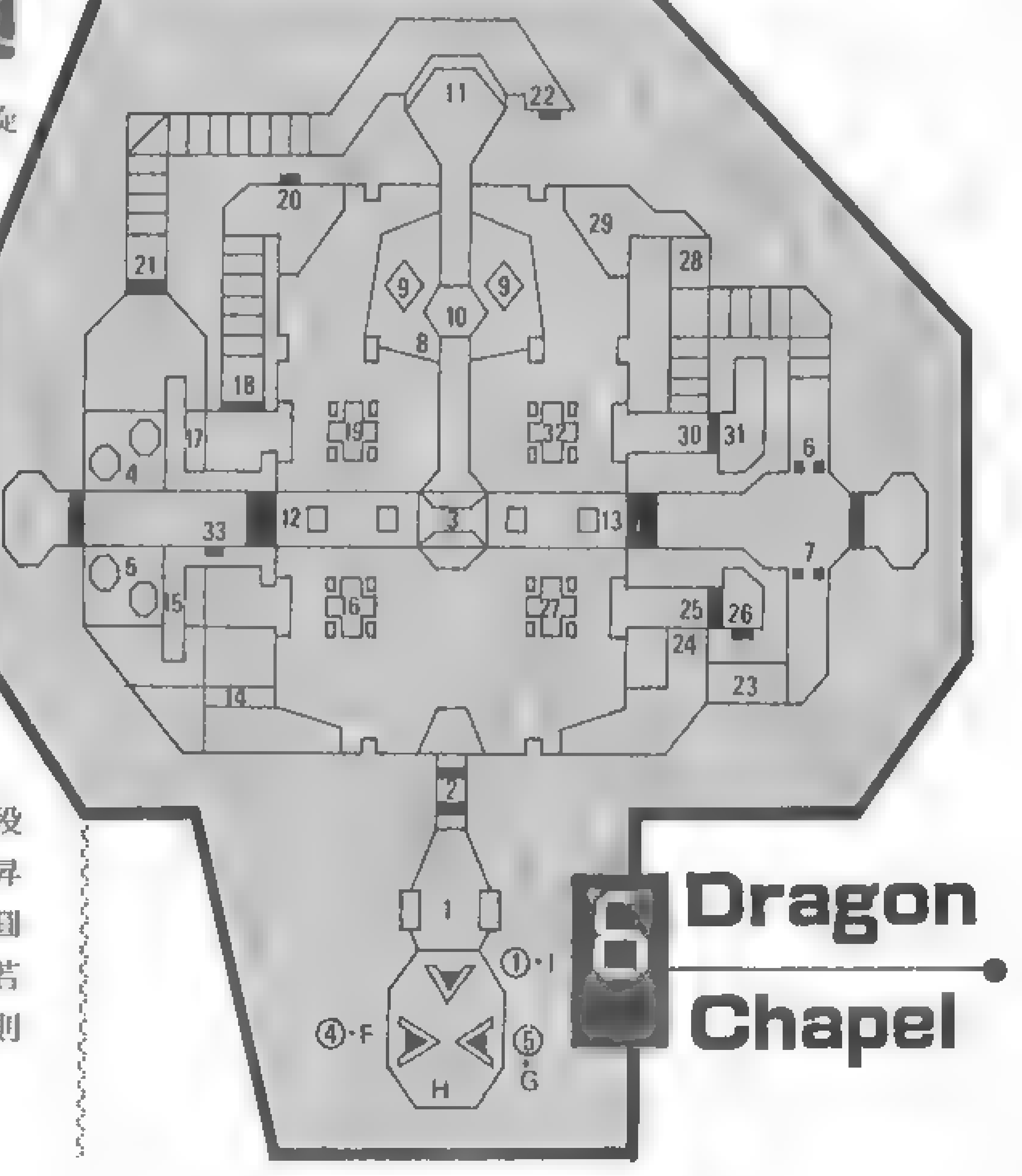
◆進入 14 跳進 18 的池中會觸開背後 19 的密室， 19 裡頭還有座昇降台。20 的柱子目前尚無法去除，先經由傳送點前往⑥的地點 H。

## ⑥ Dragon Chapel

◆往北踏上 1 的地板時，前方 2 的兩扇門即旋轉九十度垂直開啓，進入門內登上 3 的階梯後，左方門內 4 和 5 的圓柱會移動成錯開的狀態，而右方門後 6 和 7 的柱子也會昇起。

◆再往北跳上 8 的地面，除了昇開兩根方柱 9 並打開 12 和 13 的大門外，中間 10 的水池也會降下，跳入 10 到 11 還有不少物品。

◆往 10 的昇降梯攻擊後可使其降下，利用 10 再昇上來後往左進入 12 ，門旁的 33 是九段式的第四個開關，鑽過 5 的圓柱後可藉由 15 的昇降梯上升，再跳過 16 拿取物品；往北鑽過 4 的圓柱再利用 17 的昇降台上高台後也可跳過 19 ，若經由 18 門後的牆梯到高台上啓動 20 的開關，則能開啓底層 21 的樓梯門，由 21 一路到盡頭處 22 ，這是九段式的第五道開關。



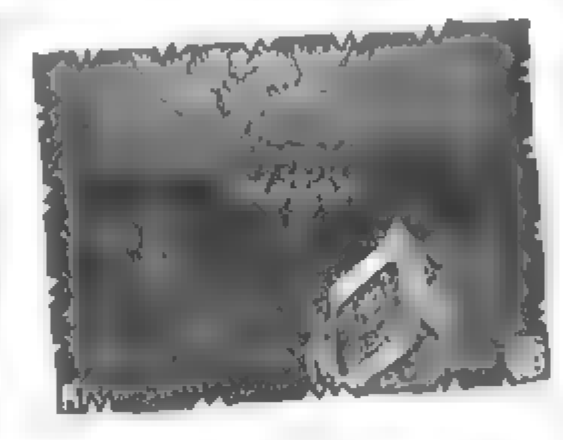
◆進入 13 轉向6爬上階梯， 28 是座昇降台，可登上 29 的高台，爬到 30 後會觸開旁邊 31 的密室，之後也可跳過 32 拿取物品。由7往南利用 23 的昇降台登上 24 的高台，由 24 跳下 25 時也會觸開一旁的密室，內中的 26 正是九段式的第六道開關。落地之前別忘了先跳上 27 ，再由南端的傳送點前往④的地點F。

## Wolf Chapel

◆此刻那幾扇「固執」的門全開了，眞可謂暢行無阻。繞經 14 和 15 兩道門並啓動 16 的開關，此乃九段式的第七道開關，而同時也會昇開屋內的柱子。東北角的 17 還是個昇降台，上頭還另有文章。

◆進入 18 後，兩邊的 19 和 20 會有怪物由天花板破窗而入，別嚇著了。 21 的六處玻璃背後也藏有怪物，往北由 22 跳上 23 的平台後再由 24 跳上 25 ，完成這個動作之後不僅可觸開九段式的第八道開關，還能使 26 由地面昇高。跳上 26 即可跳進北端的 27 ，回頭經由傳送點再度前往⑤的地點G。

## Griffin Chapel



◆再度抵達時，20 的柱子已消失了，跨進 20 會觸開後方 21 的密室。往北到懸崖邊只見地上有支巨大的箭頭符號，現在放大膽子閉上雙眼往箭頭所指的方向跨出腳步，腳底下立時出現了藍點…循著藍點先往右到 22 ，啓動 23 的開關打開另一頭 24 的柵門，經由藍點站上 24 後，再由下方的傳送點傳送到地點J。

◆跳過斷崖到 25 繞到 26 時，屋內幾道恐怖的活動牆已開始垂直、水平的交叉移動了，仔細觀察活動牆移動的規則性後，乘隙進入 27 、 28 、 29 和 30 分別啓動四道開關，如此一來， 31 的天花板才不會在你經過時向下壓擠。

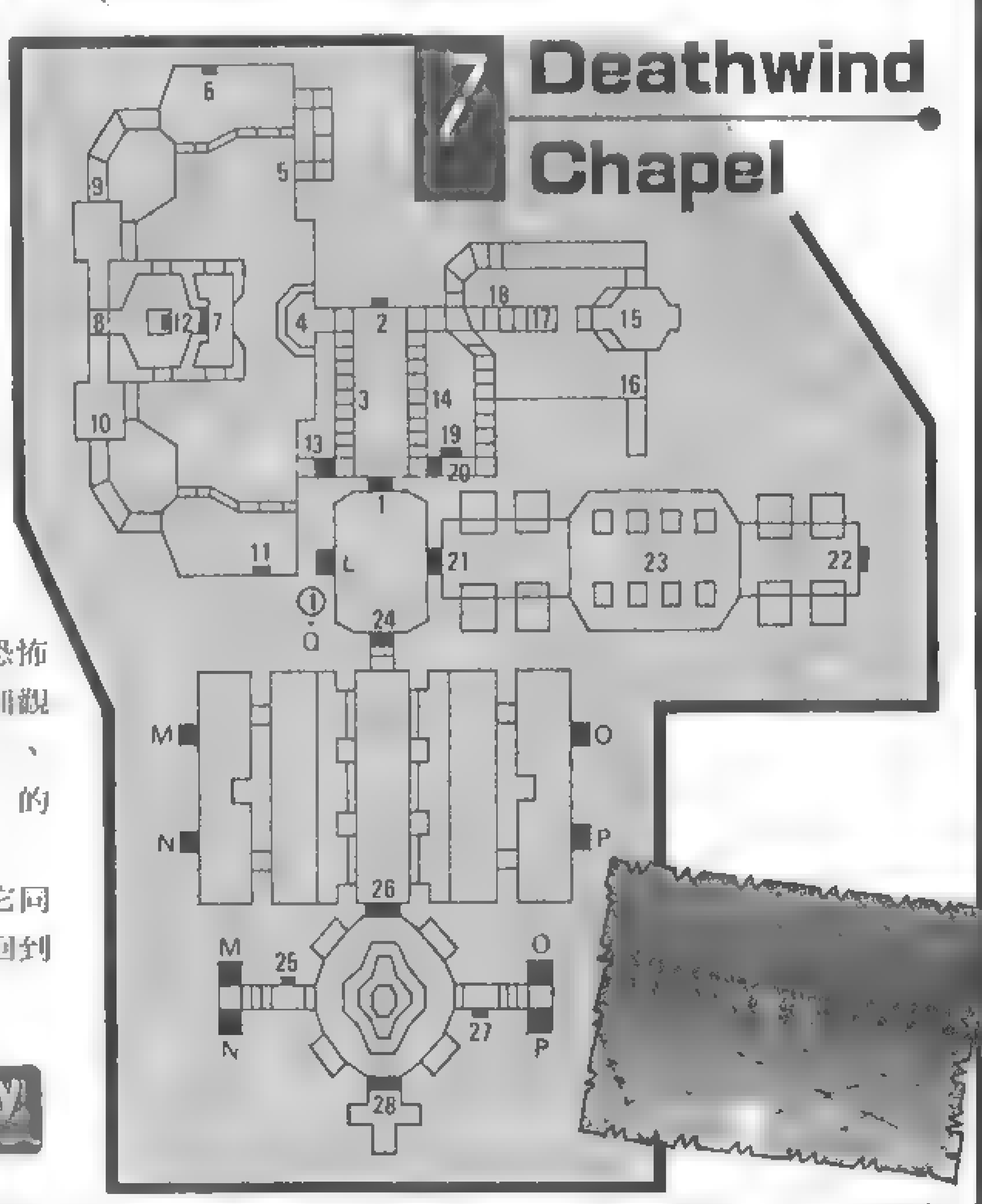
◆啓動 31 開關除了打開 32 的密室外，它同時也是九段式開關的最後一道。由傳送點 K 回到 24 後，循原路由傳送點回到①的地點I。

◆九段式開關完全啓動之後，由 41 的九根柱子裡竄出主人翁 Heresiarch ，牠很酷，因爲牠拖著一條尾巴；牠很難纏，因爲牠會召喚 Dark Bishop 前來攪局…牠讓人又愛又恨，因爲渴望一睹牠施展法術的英姿，卻又疲於奔命…但是消滅牠乃唯一之途，只有待牠斃命之後， 42 、 43 、 44 和 45 的柱子才能除去，而 41 的九根柱子也才會開始興奮得上下擺動。

◆進入 46 跳上 47 拿取 wings of wrath 的同時， 48 的整面牆會昇起，裡頭的傳送點正是此 HUB 的出口，但如果現在就一頭栽進去的話就不好玩了…回到九根柱子前，趁柱子下降時跳進 41 ，待 41 的昇降台開始動作而降下後，跳進 41 由底層的傳送點前往⑦的地點L。

## Deathwind Chapel

◆眼下只有1的門可以開啓，進入後啓動2的開關昇起3的階梯，爬上4後跳進熔岩池再快跑進5 ，也可以用飛的…啓動開關6打開7的入口，進入7利用8的昇降台昇高後， 9 和 10 「任督二脈」也就打通了，往南爬上 10 啓動開關 11 ，使 12 的開關現身。啓動 12 的開關可打開 13 的通道，並使 14 的階梯成形。



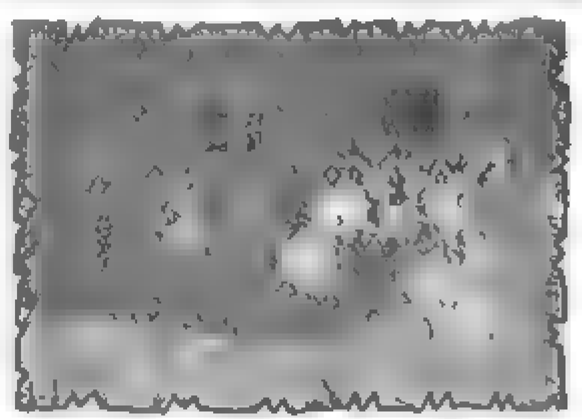
◆由 14 的階梯一路到 15 時，南邊的 16 是道幻象牆，由 15 衝躍進 16 還有獎賞，如果跳躍失敗的話就趕緊飛起來吧。跳上 17 後可使 18 的一小段階梯昇起，並使 19 的開關現身，啓動 19 可打通 20 並打開 21 的入口。

◆進入 21 後逕赴盡頭啓動 22 的開關，這一下左右共計八間密室會全部啓開，而 23 的方柱也會開始轉著來回移動，重要的是 24 的入口已然洞開。回程要是被方柱擠壓死的話，也是有夠冤枉了…

◆往南進入 24 後由左方的 M 傳送到西南方，啓動 25 的開關打開 26 的入口之後再由 N 傳送回去。經由右方的O傳送到東南方，啓動 27 的開關打開 28 後利用P再傳送回去。

◆經由 26 進入 28 取得物品後，回到地點 L 由傳送點回到①的地點Q。

## Heresiauch's Seminary



◆玩傻啦?出口在哪兒還用得著帶路嗎?

# HUB IV

## Castle of Grief

◆走出門外跳入河中分別啓動 1 和 2 的開關以昇起 3 的階梯，爬上階梯後先進入 4 的屋內，拿取 5 的 clock gear 時屋內的四根柱子會昇開。

◆進入 6 往中間高台跳上，拿取 7 的 clock gear 後高台四周的柱子會射出暗箭，趕緊再跳下高台。跳上 8 並啓動開關，可使北方兩座 9 和南方兩座 10 的昇降台開始動作。

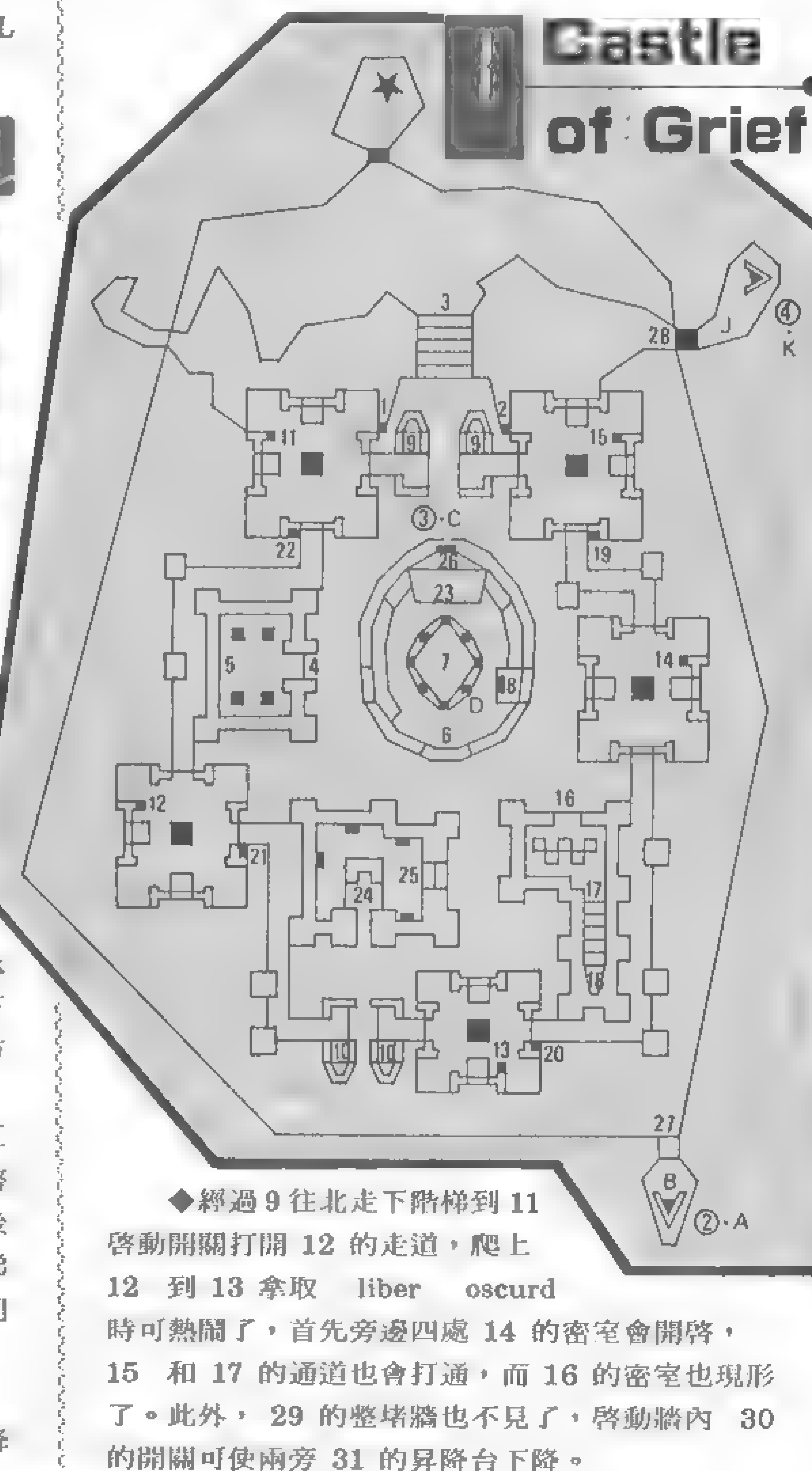
◆利用南北四座昇降台來回穿梭於城牆上的五間房時，須留意屋內正中地板上的無底洞；分開啓動屋中 11 、 12 、 13 、 14 和 15 五個開關後，位於 16 屋內的階梯即可現身，由 17 步下階梯到盡頭 18 還有一個 clock gear ，回頭時 16 門前已火球亂竄。

◆走出外圍繞一圈並啓動牆縫裡 19 、 20 、 21 和 22 四個開關，可使正中塔內 23 的高台降下，跳上 23 也有一個 clock gear 。

◆往南折進 24 屋內，將四只 clock gear 分別安裝在屋內牆上的四處機械結構箱中，待 25 的巨鐘開始運作後，塔內 26 的昇降台也有了動作，昇上塔頂時有只機關可傳送到③，但目前先別扳動它。回頭往東南方的 27 挺進，這兒一直是開著的，由此地的傳送點先前往②的地點 A 。

## Forsaken Outpost

◆走出洞穴由 1 一路跳上 2 ，由 3 跳過 4 有點難度，但有不少物品。進入 5 再往北跨進 6 ，由穿堂上可以往右邊 7 再爬上高台 8 ，也可由 9 爬上 10 的高台。




◆經過 9 往北走下階梯到 11 啓動開關打開 12 的走道，爬上 12 到 13 拿取 liber oscurd 時可熱鬧了，首先旁邊四處 14 的密室會開啓， 15 和 17 的通道也會打通，而 16 的密室也現形了。此外， 29 的整堵牆也不見了，啓動牆內 30 的開關可使兩旁 31 的昇降台下降。

## Forsaken Outpost

◆拿了 16 的 rusted key 之後再進入 17，利用柱子跳上 18 並啓動開關可打通 19，利用高低不平的石塊跳上 19 再登上 20 時，右方有塊巨石擋住通道。一路回到 6 的穿堂並用 rusted key 打開 21 的大門。

◆分別啓動 22、23、24 和 25 四個開關移開 26 的兩根石柱，內中 27 的地板上有本 daemon codex，而眼前這堵牆可有學問了，如果先前沒有到過 HUB Ⅱ 的⑤並啓動正中柱子上的開關的話，現在這堵牆說什麼也過不去了。牆後的傳送點可前往⑥，但最好先回到 A 處的傳送點折返①的地點 B。

## Castle of Grief

回到 B 處後北進入塔內利用 26 的昇降台到塔頂，啓動機關前往③的地點 C。

## Gibbet

## Gibbet

◆抵達C後轉身啓動1的開關讓整座昇降台下降，往南走出3再步下4的階梯， 5的書架是一迴轉的入口，進入後殺了籠子 6的怪物後打開7的暗牆，進入7時8的暗牆也會隨之開啓。往南跳上木桶拿取物品時，得留意別掉進9的地洞，雖然不會摔死，但卻會再也跳不上來。

◆ 10 的床會壓死人的…跳上 11 是座昇降台，到底層後 12 的高台也是跳不上去的，回頭啓動 13 的開關再讓 11 的昇降台降下，上來後跳上 15 要啓動開關之前，先確認一下身子與開關貼得夠緊，因爲啓動後除了可打開另一頭 16 的門外，也會使 15 的一大半地板往下掉落。

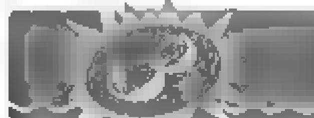
◆ 14 的門須有 dungeon key 才開得了，先走出5再進入 17 的迴轉書架，想想身上的兩本書必然與這一屋子的書架有關連，仔細瞧瞧哪個書架上缺了兩本書…找到啦!好吧！將 liber oscurd 和 daemon codex 擺回 18 的書架上，現在屋內的燈光驟然變暗了，由昇高的七個書架裡也跑出不少怪物來。之後由 19 的地板上拿到一個 Yorick's skull。

◆進入 20 後往南敲碎 21 的玻璃並啓動 22 的開關，使 23 的一小段路面昇起，往北到 24 瞧見一座雕像缺了顆腦袋，將 Yorick's skull 擺上去試試…一陣搖撼過後兩旁 25 的地面全都崩裂了，只剩下當中一條走道可走出 20 。此外，中間地帶水池中的柱子 26 也有了變化，由柱子上出現的機關可傳送往④的地點E。

## Effluvium

◆往北啓動1的開關打開4的傳送門，並使2的水面昇高到足夠進入3的水位，到3 的盡頭時，跳過5並經由6的階梯到戶外，北邊的窗台7有把 dungeon key 。

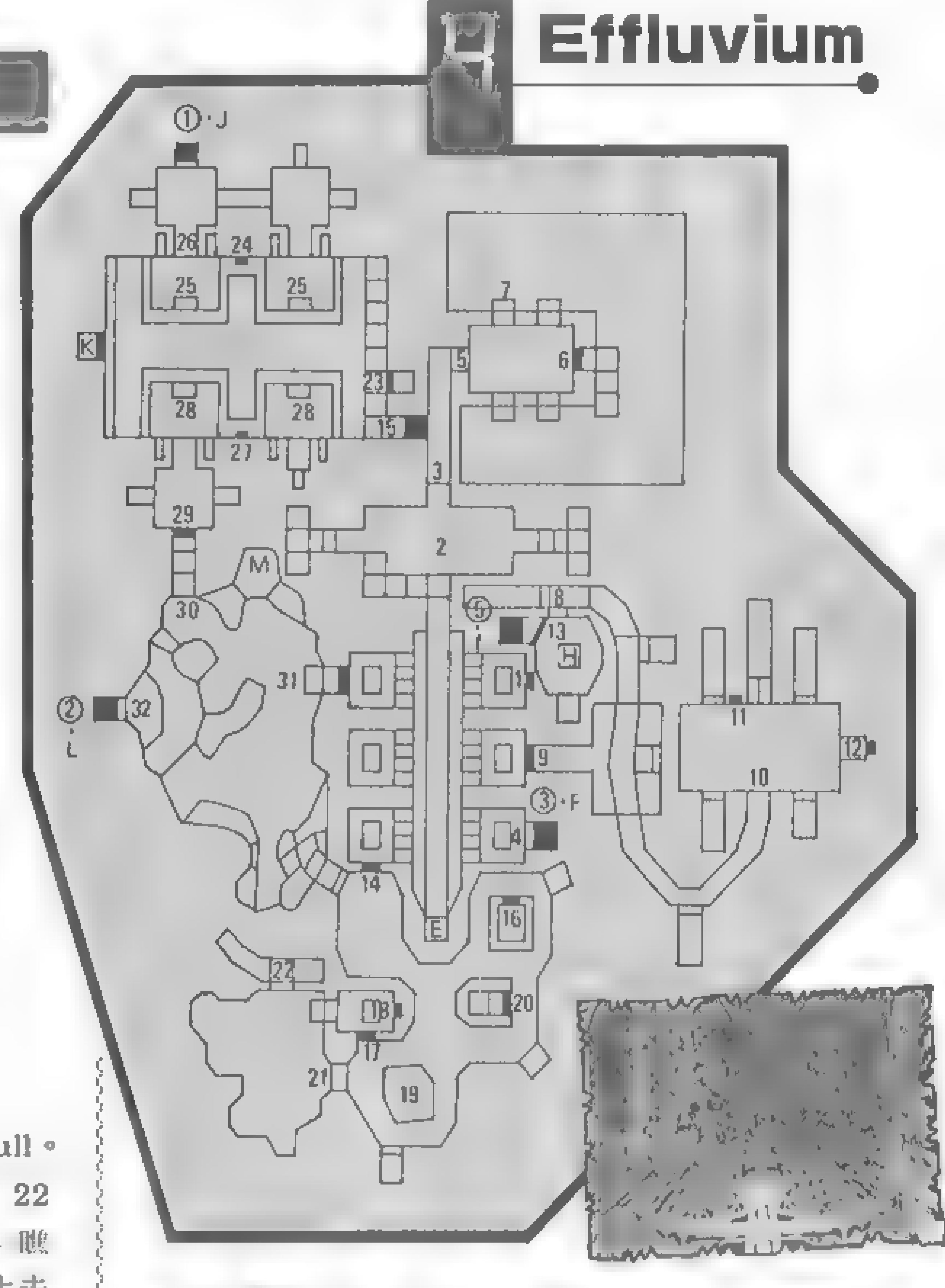
◆循原路回到4，利用傳送點再回到③的地點F。



## Gibbet

◆往南走下4的階梯再進入5，使用 dungeon key打開 14 的門，繞進 16 啓動角落 27 的開關使 28 的階梯現形，步入 28 的階梯後由底層的傳送點前往⑤的G處。

## Effluvium



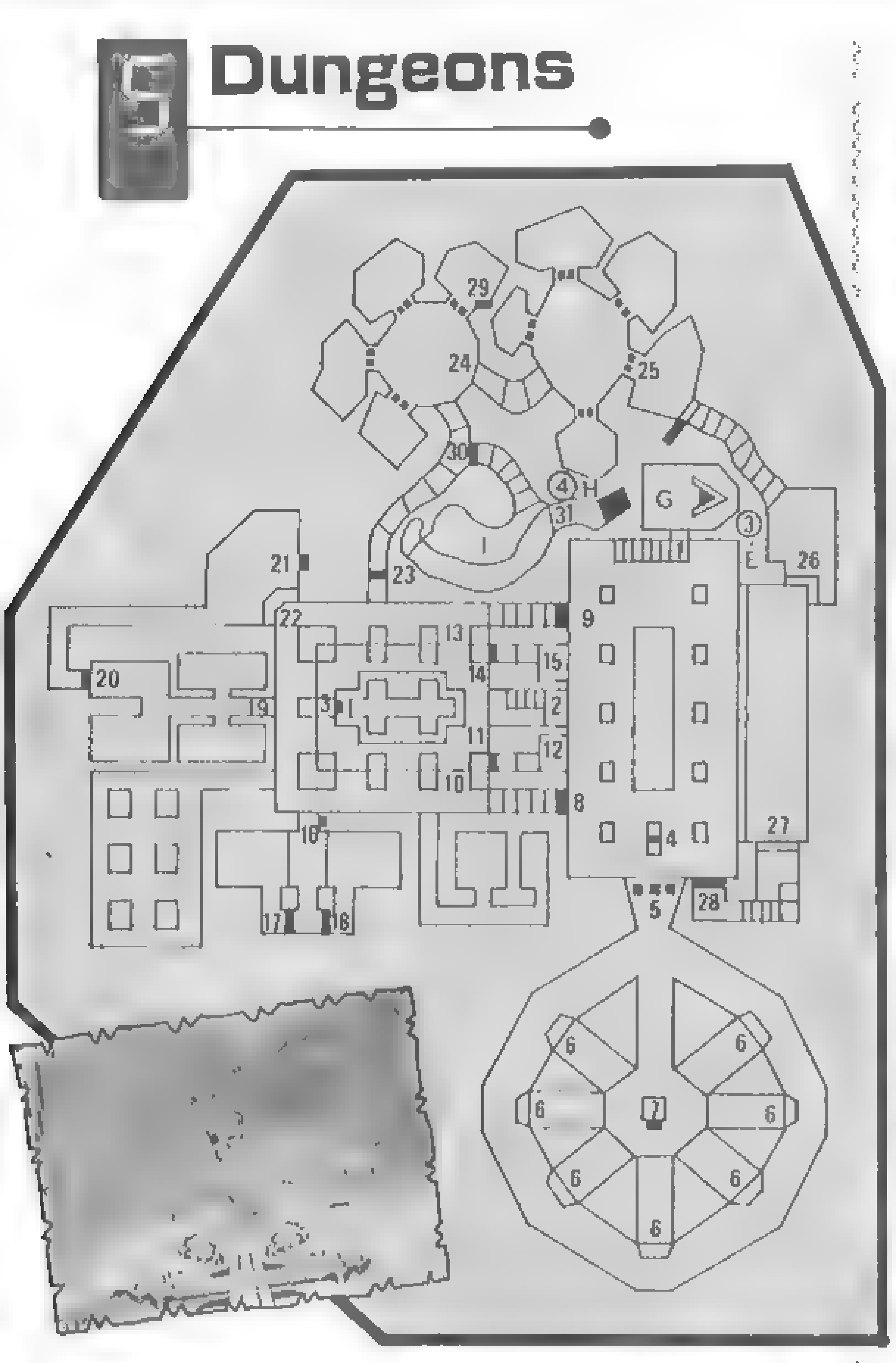
## Dungeons

◆往前走下1的階梯後再步下2的階梯，啓動3的開關除去4開關前的障礙和5的柱子。連續啓動4的開關達七次後，5裡頭的七處6全都開啓了，這時7的開關才會現身，啓動開關7可打開8和9的樓梯門。

◆爬上8到 10 時可跳下 11 ，由門後的昇降台登上 12 的高台。同樣的，爬上9之後也可由 13 跳下 14 ，再利用門後的昇降台上 15 的高台。 16 的開關可控制 17 和 18 的門，但每次只能開啓一扇。進入 19 後到 20 打開密道，繞到 21 啓動開關，除了打通 22 的窗台外，也會開啓 23 的通道。

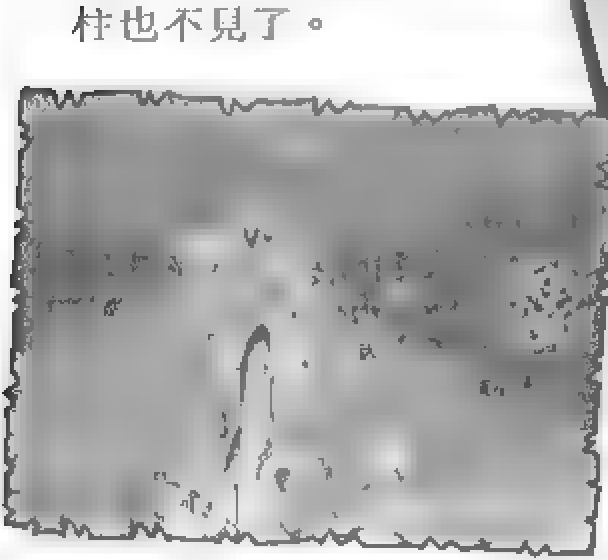
◆往裡到 24 後可以經由 25 、 26 再走下 27 的階梯走出 28 到大廳中，但若是啓動 29 的開關則能打開 30 的密道，走入密道後由右方 31 的水道往盡頭的缺口跳下…怎麼？摔怕了？不用怕，這一摔可以在④的地點 H 安全著陸的，眞的！騙人的是小狗…

## 9 Dungeons



### Effluvium

◆在 H 著陸後，往前跳入 8 的水道，地點 9 的門已經通了，繞進 10 啓動 11 的開關，待水位昇高後，啓動 12 的開關可使水位再退至原狀，但同時 13 的傳送門和 14 的水門已開啓，而 15 的石柱也不見了。



◆ 13 門後的傳送點可回到⑤的水道旁 I 處。經由 9 跳進 14 的水中， 16 的門可以打開了，繞進 17 啓動開關 18 可昇開 19 並打開 20 ， 20 裡頭還有座昇降台。利用 21 和 22 的昇降台可以拿到不錯的東西。

◆往北到 3 的水道後再跳上 15 ，步下兩級階梯時右方有處密室 23 。由 15 跳過 28 的閘牆上再往北跳過 25 的閘牆，繞到 24 啓動開關可使兩處 25 的池水消退泰半，跳進 26 由盡頭的傳送點可抵達①東北方的密室 J 。

### Castle of Grief

◆由密室內打開 28 的閘牆即可重見天日，但任務尚未完成，所以回頭栽進傳送點到④的密室 K 。

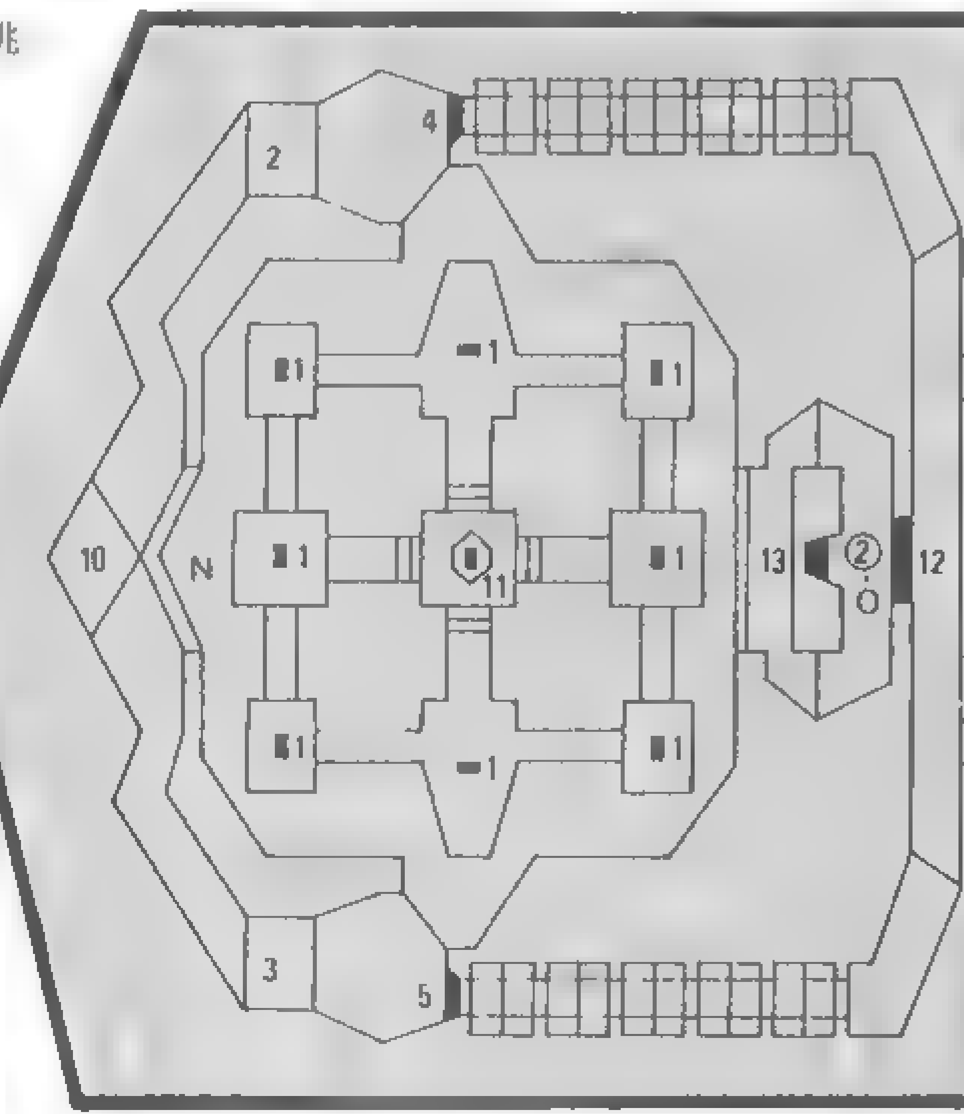
### Effluvium

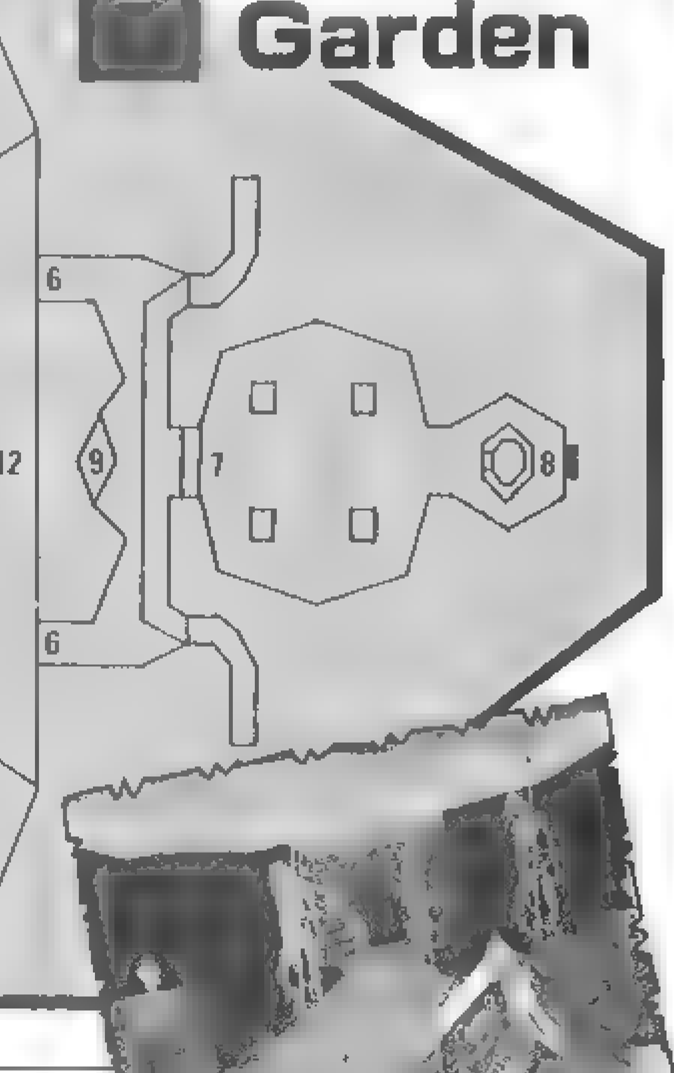
◆回到 K 處打開密室門後往 28 跳上去，繞到 27 啓動開關，也能使兩處 28 的池水消退。之後往左進入 29 打開通道後衝跳進 30 ，因爲 29 和 30 之間的通道上有處地面是空的。跳上石階打開 32 的傳送門並前往②的地點 L 。

### Forsaken Outpost

◆到達 L 後往西走到 28 的地板時，可促使位於③的 32 角柱消失，南北共六扇玻璃後方有物品

## 8 Desolate Garden





也有怪物，推開 20 的石柱後經由 19 一路繞到 26 ，由 27 牆後的傳送點前往⑥的地點 N 。

## Desolate Garden

◆抵達 N 之後，瞧見園中若隱若現的九根石柱沒有？是了，除了中間 11 的石柱外，餘八個石柱都會間歇性的由地面昇起，而啓動石柱上的開關除了會招來怪物之外，也可以讓 2 和 3 的昇降台動作並打開 4 和 5 的階梯門。由於同一時間只有單一的石柱會昇出地面，且順序上似乎也無規則性，所以除了睜大眼睛，也須有一身的好腳力。

◆來來回回追逐石柱並啓動開關直到 2 、 3 的昇降台開始動作而 4 、 5 的階梯門也已洞開。由 4 或 5 爬上階梯到 6 ，進入 7 時會導致水面逐步昇高至天花板，趁慘遭滅頂之前快速游往盡頭啓動 8 的開關，除了可再降低水位之外， 9 和西端 10 的密室也會隨之開啓。

◆利用 2 或 3 的昇降台到 10 拿取物品時，園中 11 的石柱就會昇起。啓動石柱 11 上的開關可打開密道 12 ，由密道內的傳送點回到②的地點 O 之前，別忘了繞進後方的 13 還有好東西。

## Forsaken Outpost

◆回來後再一路繞由 20 裡頭的傳送點回④的地點 M 。

## Effluvium

◆抵達 M 後經由 31 的昇降台到 4 的傳送點 ，再度回到③的地點 F 。

## Gibbet

◆往北登上 29 的階梯，前方 31 的上空有石塊會壓人，但站在正中央則是安全的。 30 的門內有一群怪物，週遭五根柱子上都有物品，如果要跳上去拿的話得再快速跳一，上頭的另一半柱體也會向下壓擠。

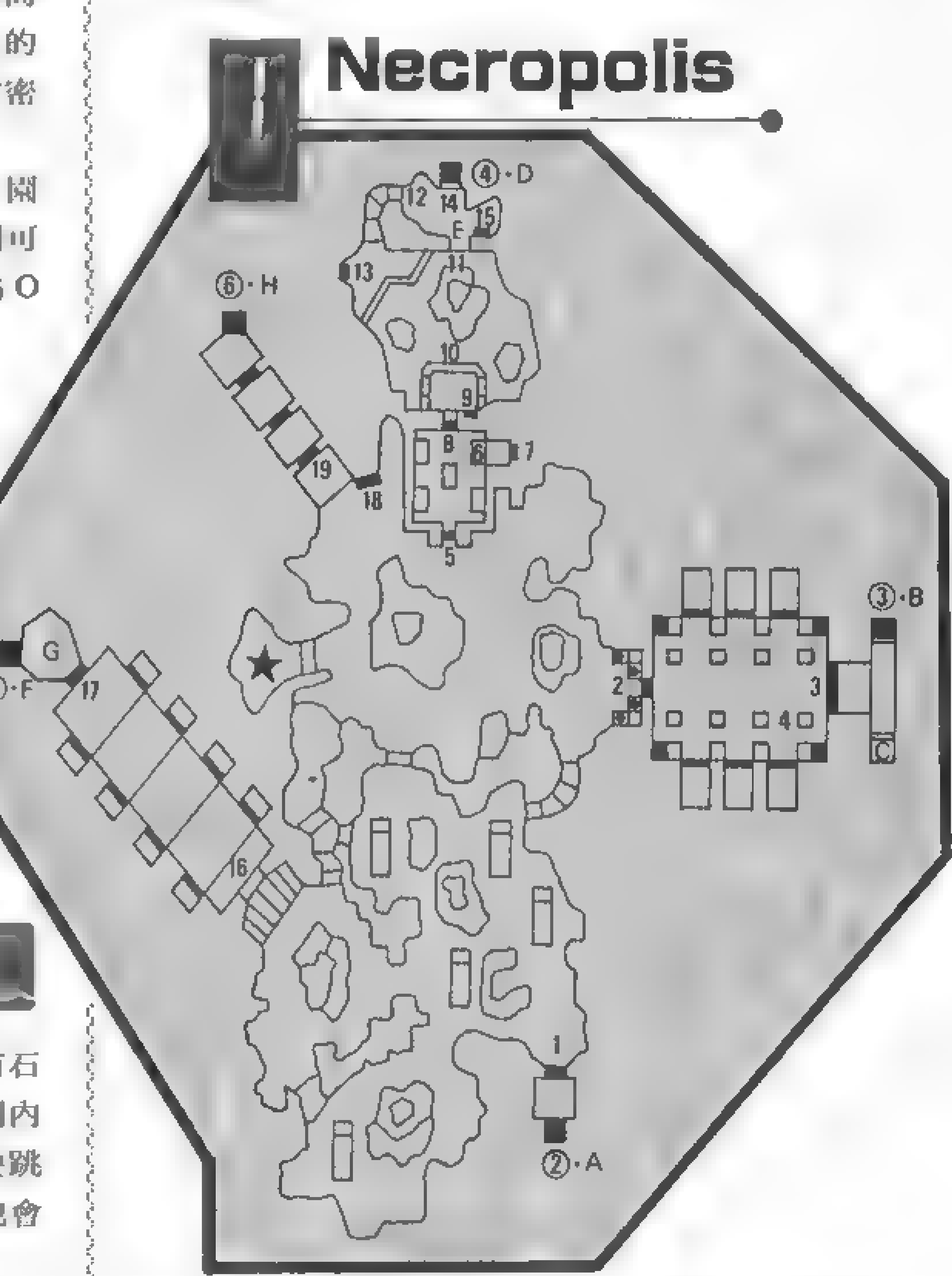
◆走進 32 時， 33 的柱子會降下，而柱子上則有把 axe key 。用 axe key 打開 34 的終極之門時，如有未償的心願尚待完成就先別進門，這一進去是出不來的。除非…大家心照不宣就好了…

◆往正中央爬上階梯到 35 拿取物品後，兩邊 36 的角柱會盡數昇開，捱過第一波攻擊之後，兩邊 37 的階梯門會緊跟著開啓。在第二波攻勢過後， 38 的整面牆則會降下，而裡頭躲著一名拖著尾巴的 Heresiarch ，牠比先前遭遇過的同號人物難纏多了，要擊敗牠可是一項殘酷的考驗…當然啦，只有獻上牠的屍首， 39 的出口門也才會打開。

# HUB V

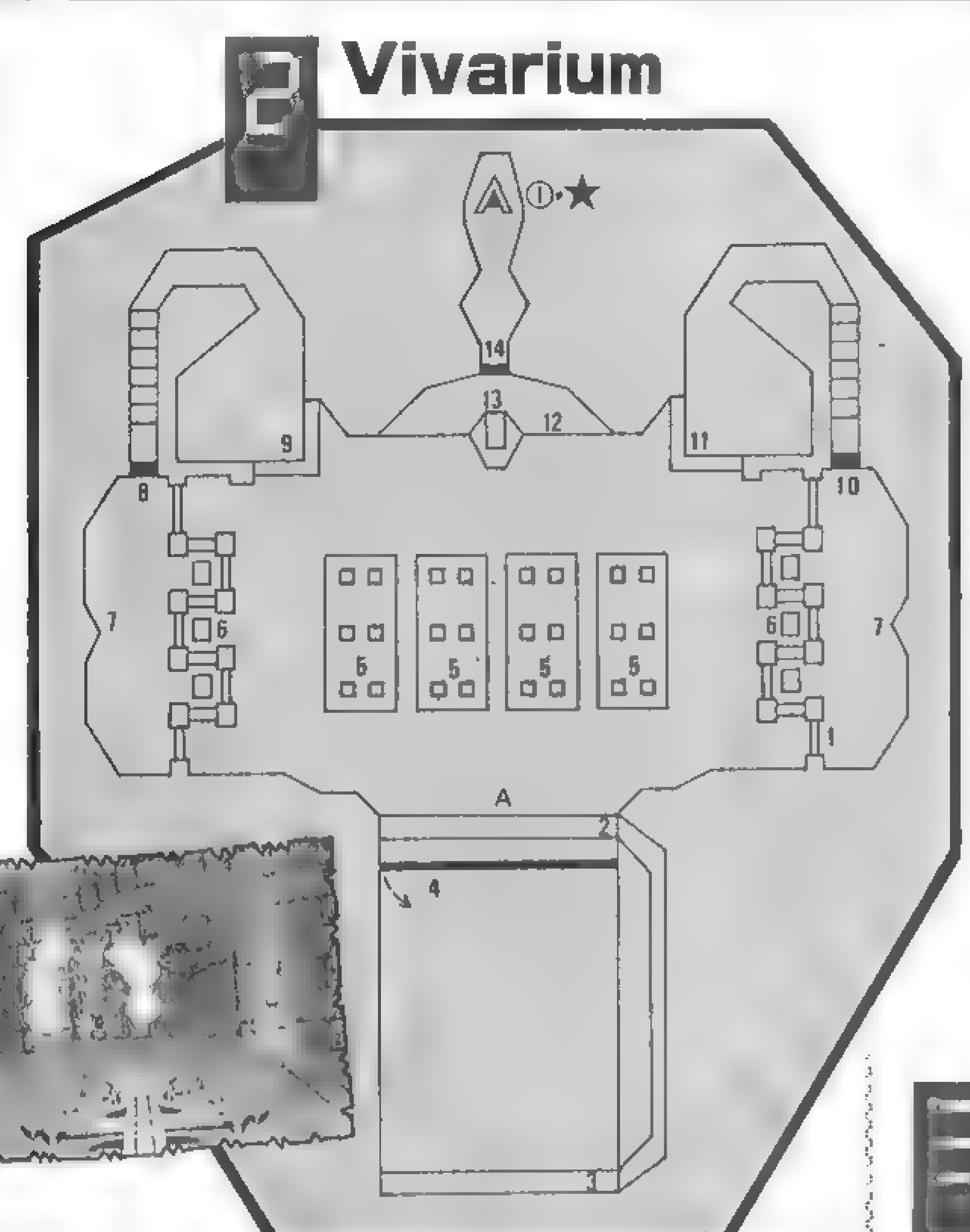
## Necropolis

◆有沒有算過到目前為止殺了多少生？這會兒都化為冤魂跑出來索命了。在這最後的 HUB 的各個關卡中，幾乎都有魔頭級的怪物把關，最好先有心理準備。




◆跳下墳場後先直奔東南方，瞧見 1 的門早已洞開沒有？由門內的傳送點可前往②的地點 A 。這裡要留意一下，若是之前未曾前往 HUB Ⅱ 的⑤啓動中央柱子的開關，而導致HUB Ⅳ的②北方 27 的牆無法除去也進不了⑥的話，那麼，此刻 1 的這扇門是無法開啓的。

## 2 Vivarium




### Necropolis

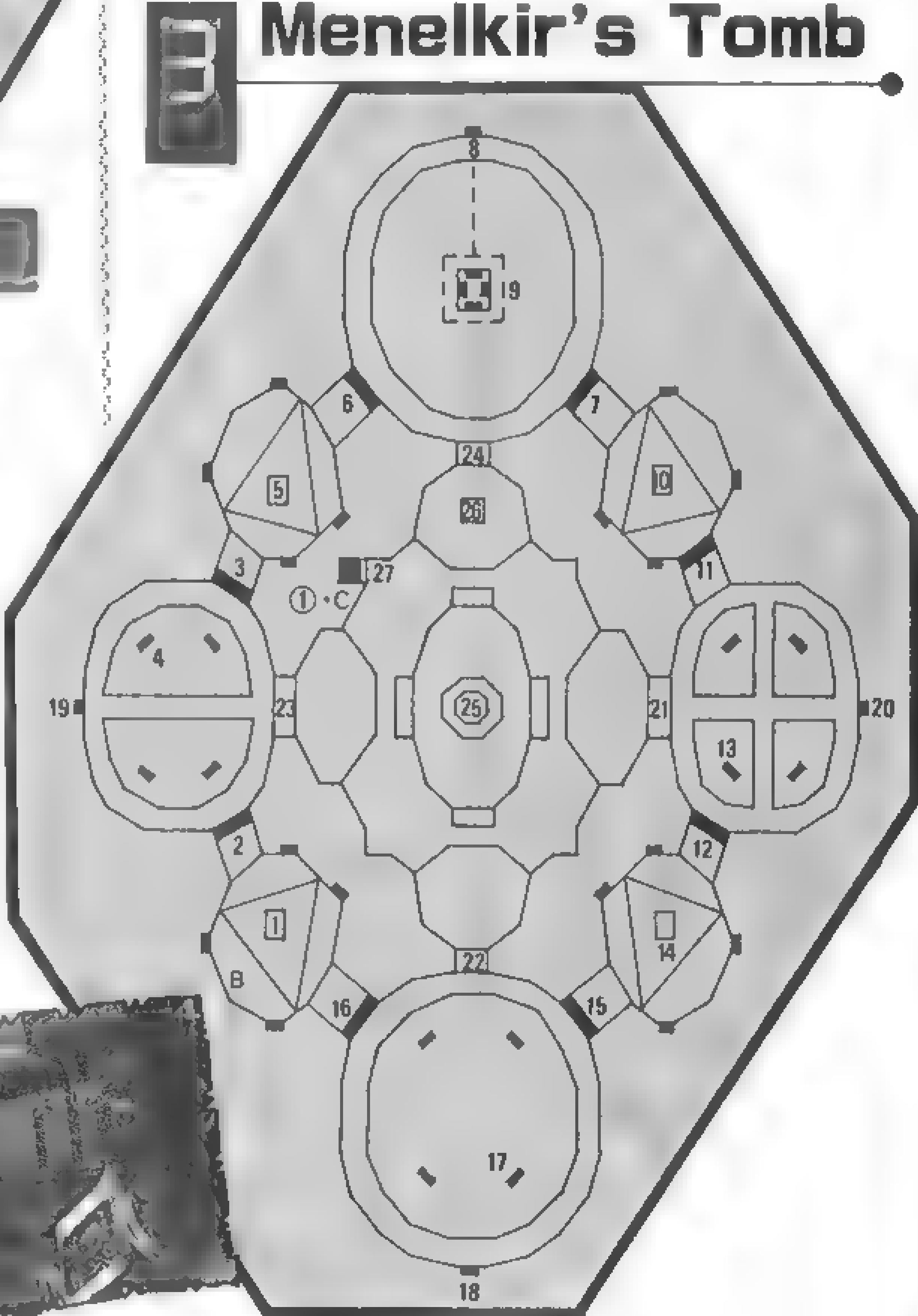
◆往東進入2按一下3的門，會使屋內的八個石柱由地面昇起，每個石柱上都有開關，啓動石柱4的開關可打開3的大門，其餘石柱上的開關則都是控制屋內的密室。由3門後北方的傳送點到③的地點B。

### Menelkir's Tomb

◆抵達B後瞧瞧中間1的石柱上是何圖案，接著由四個開關中啓動有相同圖案的開關以打開2和3，其它三個不同圖案的開關則都會招來怪物。進入2之後再啓動石柱 4的開關，使四根石柱都降至地面。

◆跨入3之後，依同樣方式啓動與石柱5有相同圖案的開關以打開6和7，踏進 6再繞到8，往南踩上魔法形成的藍光點到右方的9啓動開關。

## 3 Menelkir's Tomb




### Vivarium

◆解決廳中的怪物之後，往右跳進1的門檻，這兒有幾隻豬仔，當瞬間化爲小豬豬時立刻轉身跳出1…沒吃過豬肉也看過豬走路嘛…把握時間鑽進2的走道，這是一條畜牲道，人可是進不去的。鑽出3之後瞧見偌大的屋內有不少東西，不拿白不拿。之後用任何武器攻擊4的一大片牆，可使它像門一樣的往東南方作 90 度扇形的移開，這時要退到安全地帶才不致被它夾住。

◆若要跳上四座5的平台，得掌握好時機才不會被壓扁，左右兩邊6共計六處門地會有尖刺由地面昇起，而兩邊7的牆上則有不斷的暗器射出。8和 10 的玻璃怎地蹦不破？別被它唬住了，這其實是兩道迴轉牆，爬上牆後階梯可分別拿到9和11 兩處高台上的物品。

◆趁機站上 12 的昇降台，待它昇高時踏進 13 的地板可打開 14 的門，由門內的傳送點回到①的★處。

◆進入 7 同樣以 10 的石柱圖案為指標，啓動相同圖案的開關再打開 11 和 12 。進入 11 啓動石柱 13 的開關，讓四根柱子同時降至地面。

◆跨進 12 再如法炮製啓動開關以打開 15 和 16 ，此刻，1、5、10 和 14 四處方柱都會下降，而柱子上則各有不同的物品。進入 15 再啓動 17 柱子上的開關，使四根柱子同時降至地面，這時候，18 、19 、8 和 20 的四個開關就會出現，它們分別是控制 22 、23 、24 和 21 四座昇降台。

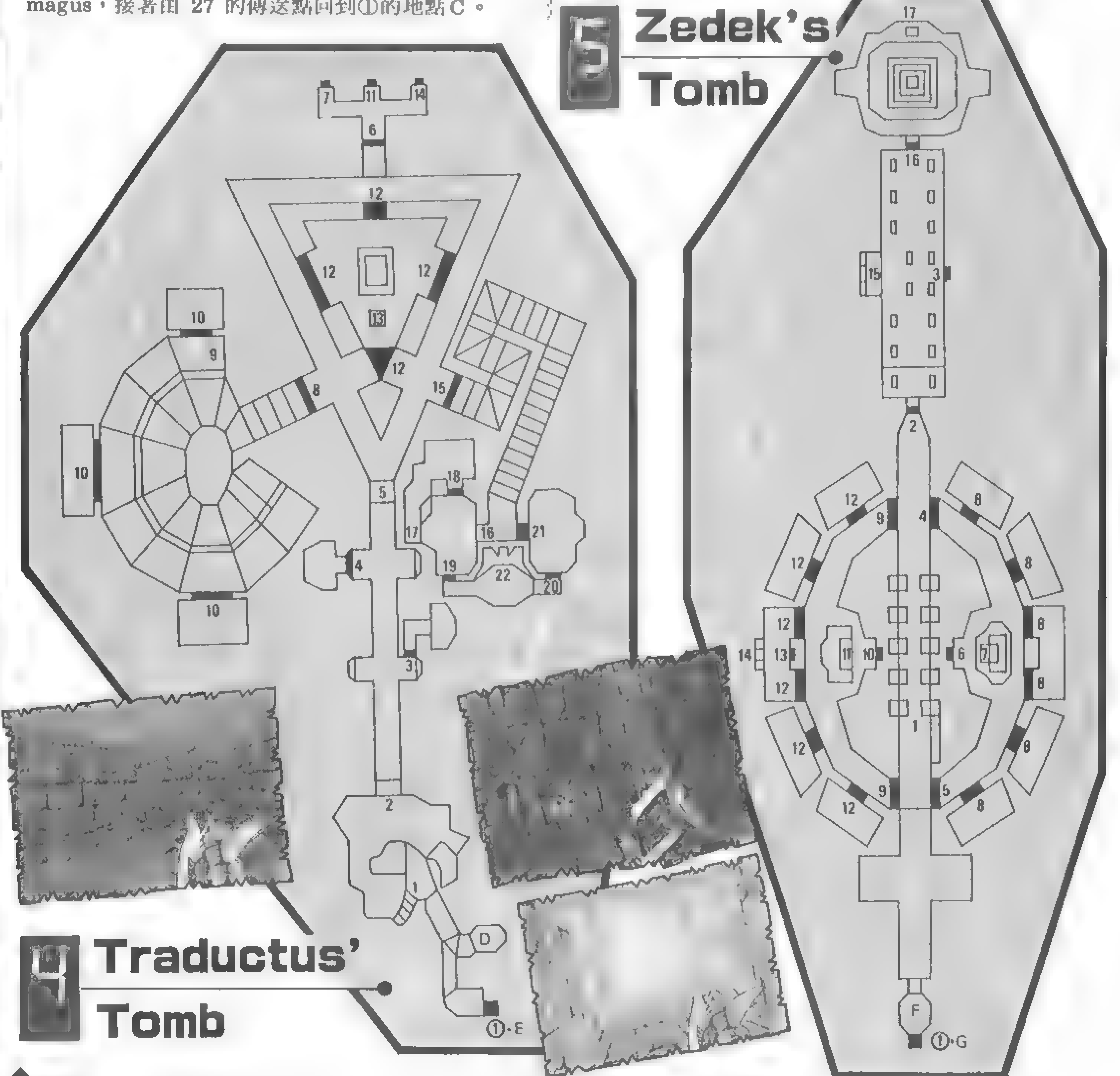
◆經由昇降台登上中間密室後， 25 的柱子會昇開，裡頭藏了位名喚 Menelkir 的仁兄，這位大哥不是很經打，堅持一下就能撂倒牠。之後 27 的傳送門開了，而 26 則出現一只 sigil of the magus，接著由 27 的傳送點回到①的地點 C。

## Necropolis

◆走出 2 往北進入 5 ， 6 是座昇降台，到底層啓動 7 的開關打開 8 之後再昇上來，進入 8 轉身啓動開關 9 使腳下的昇降台下降，著地後往北進入 11 再往 12 爬上階梯，啓動 13 的開關打開 14 的傳送門後，由傳送點前往④的地點 D。

## Traductus' Tomb

◆走下 1 的階梯後進入 2 的長廊， 3 有間密室，而 4 則是面幻象牆。由 5 升降台到底層後逕往北再進入 6 ，啓動開關 7 可打開 8 ，進入 8 之後沿著階梯爬上 9 時會觸開三間 10 的密室。



◆往北啓動 11 的開關可同時打開四處 12 ，跨入 12 迎面撞上 Traductus，這位大哥也不是很難解決…待牠死後 13 的方柱昇開了，地板上有只 holy relic 。

◆往北再啓動 14 的開關可打開 15 ，進入 15 之後沿途會觸開通道直到 16 ，別擔心那兒有路可走，只須依循 16 、 17 、 18 、 19 、 20 和 21 即可，這兒只有 22 的東西較爲貴重。回頭爬出 15 ，由 5 的昇降台回到長廊後再一路往南，由盡頭的傳送點回到①的地點 E 。

## Necropolis

◆啓動 15 的開關讓 10 的昇降台下降即可走出 5 ，再往西南進入 16 ，逐步走近 17 的門就能打開它，利用門後的傳送點前往⑤的 F 處。

## Zedek's Tomb

◆往北到 1 時停住腳步，待眼前的石柱變盡花樣確定安全之後再快跑進入 2 ，啓動 3 的開關打開 4 和 5 的入口，回頭進入 4 並啓動 6 的開關，這可以降下 7 並打開六處 8 的密門，同時西半部兩處 9 的入口也開了。

◆進入 9 到 10 啓動開關除了使 11 下降外，也可打開六處 12 的密門。啓動 13 的開關之後，回頭瞧清楚 14 的三個方形軸出現什麼樣的圖形，記牢三個圖形後往北再進入 2 ，趁被天花板壓碎之前將 15 的三個方形軸快速地切換成與 14 相同的圖形，完成時天花板會停止向下壓降，而 16 的門也隨之開啓了。

◆跨進 16 時，屋中的地板逐級昇高成一方形塔，中間方柱頂端的大哥大正是 Zedek，牠確實有點能耐…人死後若能留點「手尾」才容易教人追思… 17 的方柱昇開後，地板上有只 glaive seal ，接著由南端盡頭的傳送點回到①的地點 G 。

## Necropolis

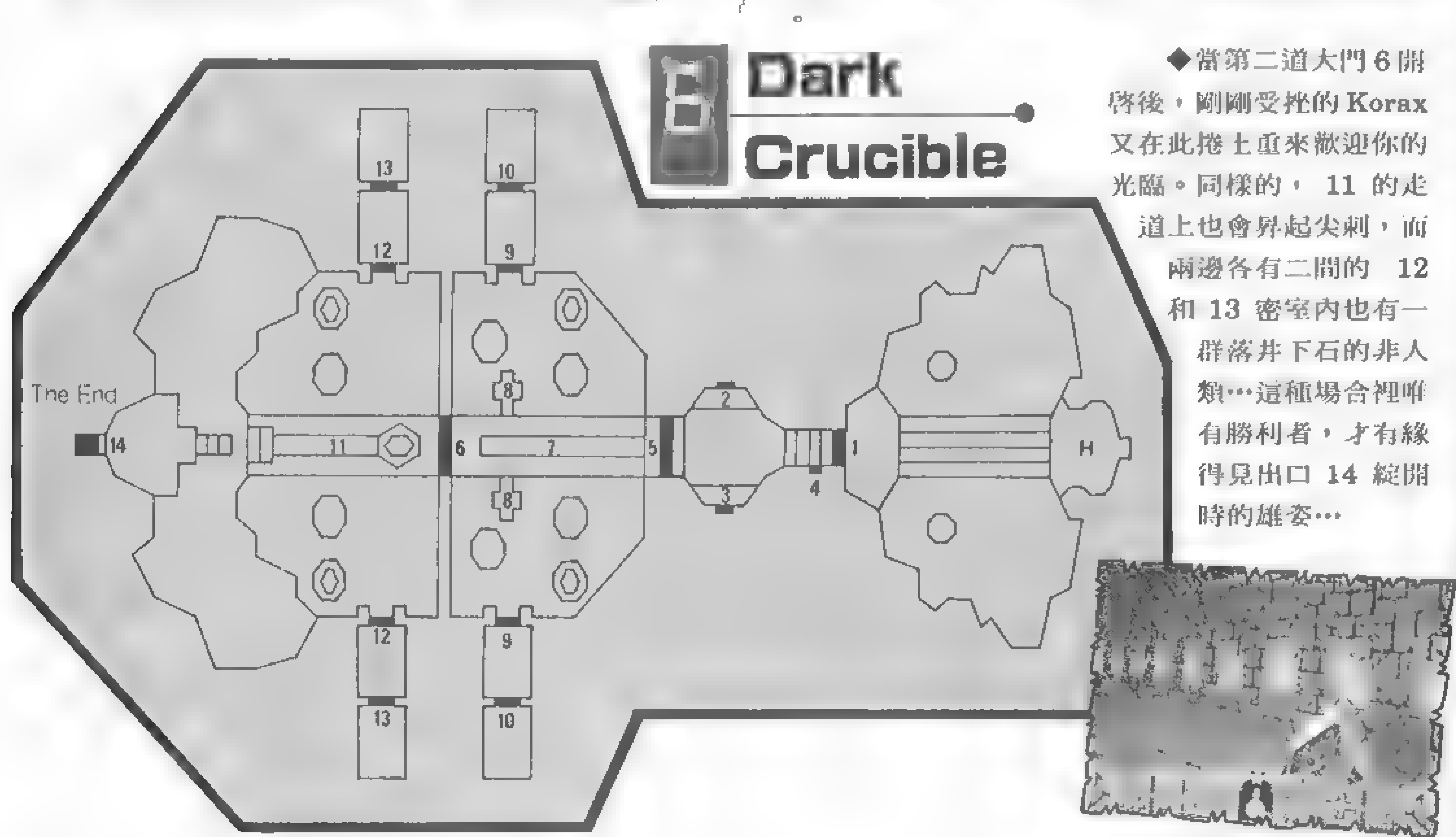
◆走出 16 往北到 18 的石碑前，將 sigil of the magus、 holy relic 和 glaive seal 逐個擺上石碑後可打開 19 的入口，進入 19 再經過兩道門後由傳送點前往終極地。

## Dark Crucible

◆往西跨過橋而進入 1 ，爬上階梯後先後啓動 2 和 3 的開關，回頭再啓動開關 4 ，此刻開關 2 和 3 前方的平台上會變幻出不同的物品，依樣畫葫蘆可以重複這個動作直到滿意爲止。

◆打開 5 的大門就得面對 6 門前的 Korax ，光看那長相就知道牠沒什麼人性的… 7 的走道上會冒出尖刺，當兩邊的陸地化爲硫磺池時，兩邊的 8 還是安全的。當對付 Korax 已感筋疲力竭時，兩邊的二間 9 和 10 還會冒出一大票湊熱鬧的怪物來。

◆當第二道大門 6 開啓後，剛剛受挫的 Korax 又在此捲土重來歡迎你的光臨。同樣的， 11 的走道上也會昇起尖刺，而兩邊各有二間的 12 和 13 密室內也有一群落井下石的非人類…這種場合裡唯有勝利者，才有緣得見出口 14 綻開時的雄姿…

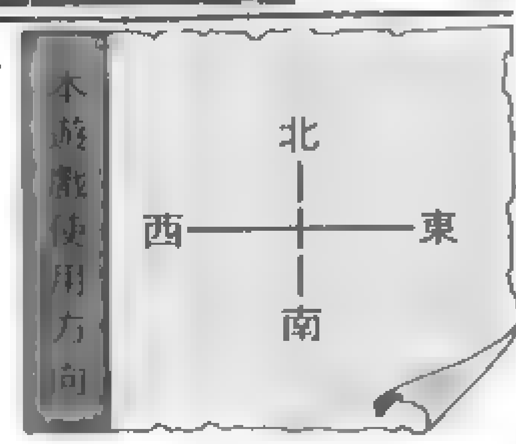


# 惡蟲之島完全攻略

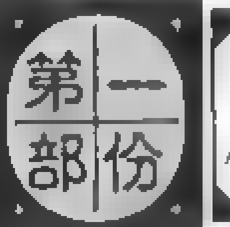
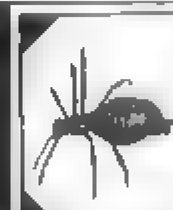
作者：莊振宇

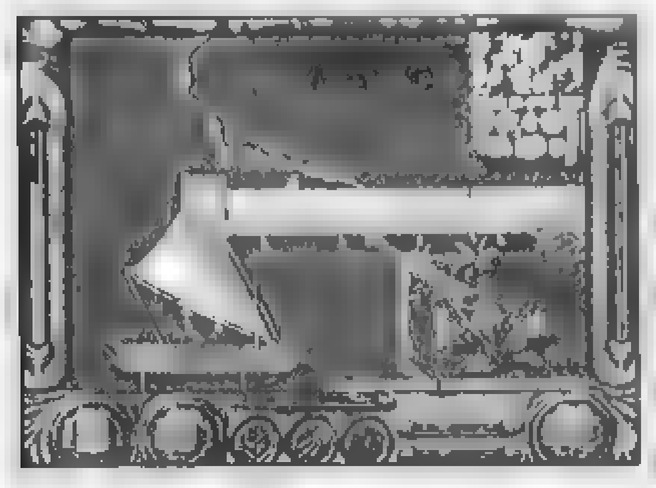
本遊戲完成的方法不只一種，所以筆者希望玩家也能享受到，遊戲支線故事所帶來的樂趣。

本攻略不另附地圖，但所有的位置都以相對方向作敘述，因此，請務必牢記一些重要地標。




## 第一部份 阿達甘（Addegun）村到鹽湖（Saltlake）村

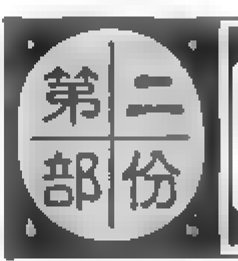


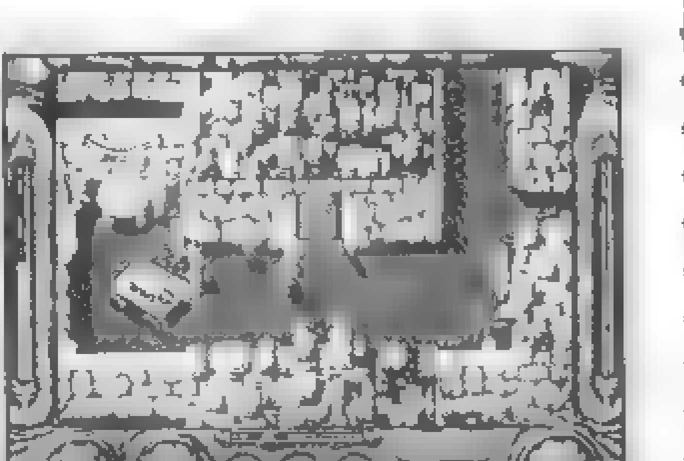
這一部份的攻略將帶領玩家抵達鹽湖村：玩家由開始的地方向北走。大約在看見第一座茅屋時，會出現兩個殭屍（ Zombie ）。第二個殭屍的身上帶著 Spell of Mana Bolt，殺死所有的殭屍並撿起 Spell of Mana Bolt。向西方走，直到看見西方海邊，在這裡，玩家可以看到三隻螃蟹圍繞在一塊海綿旁邊，請將海棉撿起。現在往南邊直走，一直到南方海岸線，沿著海岸線，向西走，會遇到一位村民，大約是在碼頭的地方。和他講話，再向西走就會遇到主角的弟弟。跟著主角的弟弟向西北走到說書者的茅屋，說書的人會給你 Spell of Armor。走出茅屋後，主角會遭到八隻大蜜蜂（ Mutrizzba ）的攻擊。把牠們全部解決，然後，進入位於北邊的茅屋。仔細閱讀放置於桌上的綠皮書本，書裡面寫著如何使巫師（ Shaman ）復活的方法。

現在，向北方直線前進，你會來到一塊田地。在田地東南方的岩石叢裡，玩家可以拿到巫師的護身符（ Shaman's Amulet ），護身符旁有數隻螃蟹，玩家要小心。拿到巫師的護身符後，回到一開始拿到 Spell Of Mana Belt的草屋，在該處的東南方不遠處有一具綠／黑色摻雜並被吸乾了血的屍體，有一隻烏鴉在上面休息，當你接近屍體，烏鴉便會跟著你飛，現在，朝碼頭的方向往南走，當烏鴉著地時，玩家會發現有一隻死亡的大蜜蜂，在大蜜蜂的屍體上按一下，並將海綿吸滿血液。

跟著烏鴉回到那具屍體旁，並在屍體身上按一下，以使巫師復活，隨著巫師到島的西北方，在那裡玩家會看到一個朝拜石臺，巫師即施法昭喚守護神（ Nymph ）希臘神話中的女神，亦指昆蟲的幼蟲，在一些詩中當作〝美女〞解，可是遊戲中卻是一隻大章魚，巫師會給你一罐魔法藥水（ Mana Potion ），現在往碼頭方現去，在路上你會遇到克洛林（ Clorin ），答應幫他帶禮物給他位於鹽湖村（ Saltmoon village ）的妹妹芭希亞（ Baytha ），進入靠在碼頭的船，一上去時，你會找到傳達項鍊（ Pendent of Communication ）。現在，請坐船到費羅島（ Island of Phoros ）。

## 第二部份 鹽湖村一區到蛆洞（Maggot Cave）區





現在將帶領玩家到鹽湖村，並在馬蓋特岩洞區中找到小孩的玩具（ Child's Toy ）：玩家抵達了鹽湖村，下船後延著碼頭跳板向南走，直到最南端跳板的盡頭，在該地的東邊，有一間房屋，進入裡面睡一覺，以恢復體力及魔法點數。沿著海岸線向東走，玩家會看到一間被木板釘起來的房子，揮拳將木板打斷，進入房子並殺死所有的大蜜蜂。將位於屋內腳落的陶甕（ Ceramia

pot ）打碎，在裡面玩家可以拿到一瓶魔法藥水，向西北方走，並尋找一位叫愛絲琳（ Aislynn ）的女孩，她穿的是紅色衣服，在西北方四處游走，跟其講話，她會告訴你有關蘭花（ Orchid ）的事，答應幫她採花，在北方中間處有一間門上有紙條的房屋，進入屋內並從地上拿取一尊牧卡雕像（ Mooka Statue ），現在是一個存檔的好時機！

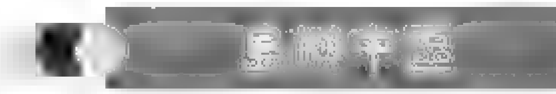
進入其西方的一間屋子，並從屋內的西北角拿取一罐費羅蜂蜜（ Jar of Phorovian Honey ）。這是一間危險的房屋，請玩家快速移動，不然屋中的蜜蜂會將你螫傷，現在請朝東直走，然後向北走，約在村子的東北方，玩家會看到兩岸幾乎相接的海峽，在海岸旁有一棵枯樹，在枯樹上搥四到五下，使其倒下而形成一座獨木橋，過橋到對岸，向西走，玩家會看到一只寶箱，將其打開，玩家會找到毒箭術（ Spell of Poison Dart ）的魔法捲軸並習得這項法術，在貴族（ Noble ）屋子的南方玩家會看到一個大型的封閉區域，有很多人在裡面　（約在村莊的中心地帶）。

這裡是村中心，從村中心的南方入口進入，隨著走廊進入中心廣場。在長廊裡你會看到芭希亞，穿著綠色及黃色的衣服，跟她講話，並將克洛林託你轉交的禮物交給她。芭希亞會給你力量令牌（ Strength Charm ），在廣場中尋找穿著紅衣的貴族，並跟其交談。詢問他有關成爲蜂群之子（ Child of Hive ）的事，並了解到若要拿到花秘（ Nectar ），就必須成爲費羅的公民，到廣場東南方，跟一位穿著白色衣服的女人講話，她叫可兒芬娜（ Kolfinna ），是國王的表妹。當她離開時，跟著她並再和她交談，說你想成爲費羅的公民。她說如要成爲費羅的公民，就要拿一件小孩的玩具給她作爲交換，再次進入廣場，並向東走，在路上會遇到希蒂娜（ Cetina ）並與其講話。然後和本地的郡治安官（ Local Sheriff ）講話，言畢後。進入希蒂娜的房子（ Cetina's hut ）並拿取治療術（ Spell of Aid ）。出來後再次跟希蒂娜講話，她會告訴你有關反叛軍基地A及你的妹妹蘇莉安娜（ Sulianna ）的所在。

現在，請繼續向東走，過橋後，先不要離開這個區域，沿著海岸向北走，你會看到木匠的小屋（ Carpenter's Hut ）。在小屋的北方你會找到兩朵蘭花及四隻咀嚼蟲（ Munchers ），把蟲殺掉，然後拿取蘭花，由於蘭花會噴出有毒的花粉，所以，拿取的秘訣是：快速的靠近然後快速的離開，這時，蘭花會噴出毒花粉。在花粉噴完後，趕快用拳頭K它一下，然後就可以安全的將其撿起了，從木匠的小屋向東走，離開這個區域，然後進入島嶼南區。

### 島嶼南區

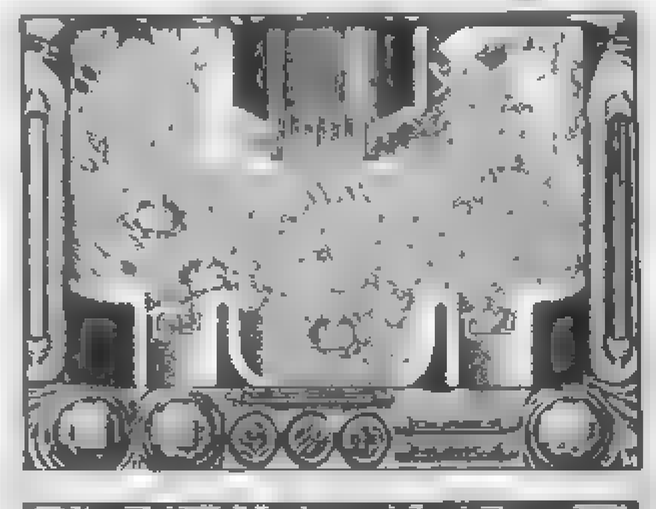
仔細搜察這個地方，直到你搜集到4朵蘭花爲止。其中一朵位於入口處，另外三朵則位於附近非常明顯的地方。你現在應該有六朵蘭花，沿著北方的路走，並進入島嶼中區。

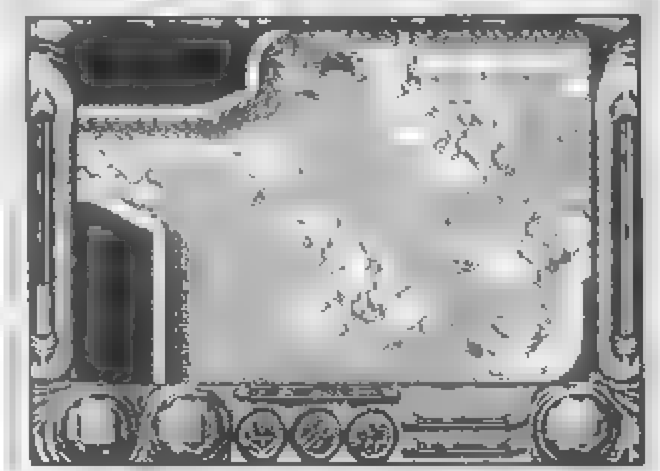



在本區玩家必須搜集五朵蘭花。其中有兩朵就位於開始地點東方不遠處，第三朵可以在第二朵的北方不遠處找到，第四朵則可在靠近本區西南角的地方尋獲。向西北走，玩家就可以在小徑的右邊找到第五朵花，回到島嶼南區，並尋找一塊畫有白色蝴蝶的木牌（ White Butterfly Sign ），就在牌子的北邊兩步路的地方，玩家可以找到蛆（ Maggot ）洞的入口，在裡面玩家將可以找到可兒芬娜要的小孩玩具。

岩洞內有兩隻尖甲蟲（ Slashers ）及咀嚼蟲，還有很多的蛆。殺掉所有的尖甲蟲及咀嚼蟲，如果玩家想殺掉蛆也可以，因爲蛆並不會攻擊你。玩家可以在東邊第一間房間內找到恢復藥水（ Potion of Restoration ）。而小孩的玩具則位於岩洞內的東北角。當你找到這兩樣東西後，馬上離開蛆洞，並回到鹽湖村去，把蘭花交給愛絲琳。

## 第三部份　鹽湖村二區到反叛軍（ Rebel ）A，B，及C區





當你再次見到愛絲琳時，將蘭花交給她，然後馬上到可兒芬娜處，把小孩的玩具交給她。這時，她會教你成爲費羅公民所需的費羅的宣誓（ Pledge of Phoros ），再一次到廣場找穿著紅衣服的貴族，把可兒芬娜教你的費羅的宣誓背一遍給他聽，結束後，他會給你一罐花蜜。當你第一次飲用花蜜時，你的力量會增強，但以後再飲用就只有療傷的功效。回到東邊橋處，過橋向東回到島嶼南區，沿著小路向北走，進入島嶼中區，沿著路在第一個交叉路向東走，玩家將會看到一塊畫有綠色甲蟲的牌子，

向牌子北方行走，經過樹林後，玩家會看到一口類似井的昇降梯，搭昇降梯進入地底，來到反叛軍A區。

### 反叛軍A區

一出昇降梯後，跟守在門口的人講話，請告知他你是蘇莉安娜的哥哥。接下來，向西邊前進並跟穿著藍色衣服的首領講話，請注意在講話之時至少要說兩次〝all hail the revolution〞。語畢，進入位於北邊的門，如果門打不開，那就再與首領講一次話。進入後，向位於西北角的房間前進，首先，跟在房內的蘇莉安娜講話。再來，跟在同一房間內的卡爾門（Kalman）講話。問卡爾門接下來要做什麼，他會告訴你到山脈以西的地方尋找一位叫希蘇（Zizu）的女孩。

經由昇降梯離開這個地方。出到外面後，沿著山脈向西邊走，然後隨著山脈的走勢向北走。約在山脈西北處，你會看到一個女孩，跟她講話，與畢後，進入泰尤德據點（Thelyd Stronghold）。跟女孩講完話後向北走一下，玩家就會看到一條橋，過橋向西走，到對岸後，向北走，玩家會來到一座石牆下，經由入口向北邊進入牆內，這裡就是泰尤德據點了。

### 泰尤德據點

進入泰尤德據點，玩家走幾步路後，就會被女王蟻的法力所控制而身不由己的向裡面走，請玩家注意，當法力失效的那一剎那，馬上離開泰尤德據點，以免被任何一隻螞蟻螫到。現在，玩家已經完成了反叛軍所交代的任務，馬上回到反叛軍A區。回到反叛軍A區後，玩家會發現這裡空無一人。殺掉所有紅色的尖甲蟲後，撿起位在西北邊房間地上的卷軸，閱讀卷軸會給你帶來反叛軍B區位置所在的訊息，現在即刻前往反叛軍B區。經由電梯離開反叛軍A區，沿著山區向東邊走，然後向北邊走，沿著山勢向西邊前進，大約正好在反叛軍A區所在山腳的另一邊山腳，你會看到反叛軍B區，現在是一個存檔好時機。

### [illegible]

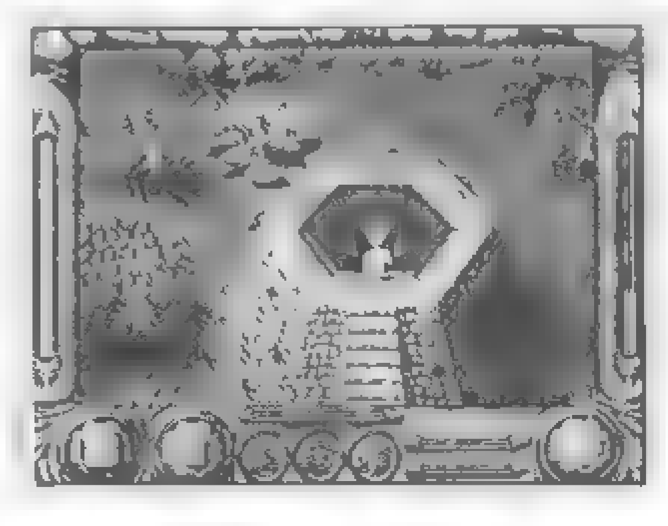
到西南方的房間跟主角的妹妹講話，然後，走到西北方的房間和希蘇講話。希蘇會給你一會牧卡雕像。講完話後，進入南方兩個通道中的任何一個，當你踏入通道後，這個基地就會遭到蠶蛇蟲（Jegtera）的攻擊。通道的出口會被火燄所阻擋，不要理會火燄，走出通道，然後快速的扳動位於中間的掣，這時，基地的〝防衛系統〞就會啓動，所有的蠶蛇蟲應該都會死掉，如果還有未死的，將其殺死，解決所有的蟲後，再次進入南邊的通道，然後到西南方的房間內，跟癒傷師（Healer）講話，他會給你治傷術（Spell of Healing）。使用昇降梯離開反叛軍B區，當你離開時，有人託你到山上去找達爾摩特（Darmot）。

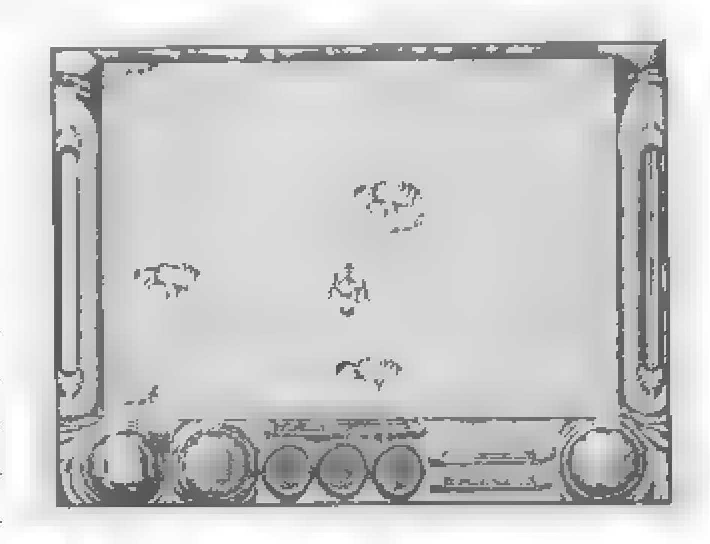
沿著山脈向南走，到山的另一邊你會看到一段樓階，上樓階到山的第一層，並朝東尋找達爾摩特，找到後，達爾摩特會在斷氣前告訴你有關〝山洞入口〞的事。跟達爾摩特講完話後，回到反叛軍B區，進入時準備進行另一場惡鬥吧！在殺光所有的蠶蛇蟲後，閱讀位於西北角的卷軸。卷軸提到反叛軍C區的位置。現在，離開反叛軍B區。出到外面後，離開這塊區域向南方的區域前進，反叛軍C區就位於蛆洞的正上方，你會看到山上有昇降梯，你必需使用在附近的傳送點才能上山。現在，進入反叛軍C區。

### 反叛軍C區

進入後，向東行走，並且殺掉所有的大蜜蜂。趕緊把壁爐點著，以免大蜜蜂再次出現。在東北角有很多墓碑，檢查所有的墓碑，其中一個是主角妹妹的，繼續檢查，其中還有一個是屬於福爾芬（Forfend），記住〝Forfend〞這個名字。現在，向南邊前進，並且敲門，有一個男人會前來應門，跟該男人講話並且猜他的名字是〝Forfend〞。當他開門並且跳進自己的墳墓後，再次敲門，跟應門的小孩講話後，進入房間，並打開地上捲起的地毯，拿取其中的金幣（Gold Coin），然後閱讀地毯上所編織的故事。接著，跟小孩及癒傷師講話，在提到所有其它的話題後，問他有關〝寶藏〞的事。他叫你回到反叛軍B區並且在席麗娜（Zeenena）的墓上放一朵蘭花，現在請照著他所說的，回到反叛軍B區並在席麗娜的墓上放一朵蘭花。這時，墓塚就會打開，然後你就會拿到魔法藥水及幸運令牌（Luck Charm）你已經完成了反叛軍A，B，及C區的工作了！

## 第四部份　鹽湖村三區直到在賽格列特（Ziggurat）變身之時





你已經完成了反叛軍A，B，及C區的工作了，回到鹽湖村廣場。現在是一個不錯的存檔時機。在廣場上，找一個穿著藍色衣

服全身是蜜蜂的男人，跟其講話，並提起有關賽格列特（Ziggurat　）的事，一直和他講話直到他提到〝Sting〞這個字眼，有時候第一次跟其講話他不會提到這個字眼，如果遇到這種情形，就離開這個區域，然後再回來跟其講話即可。當你聽到他提〝Sting　〞這個字後，馬上離開此地，移身到島嶼東區。島嶼東區就位在反叛軍A區的東邊。

## 島嶼東區

當你進入本區時，東北方不遠處有一座村子，走到東北角的房子，以該地爲目標，直線向東前進，在過橋後的區域就是賽格列特。

## 賽格列特

在進入本區之前，請玩家注意是否已完成下列事項：你必須聽到鹽湖村廣場上的男人說〝Sting　〞這個字，你必須拿到位於反叛軍C區的地毯中的金幣，並且閱讀了地毯上的故事。以上因素缺一不可，如果沒有完成任何一項，進度將會卡住。過橋後，繼續向東行進，離開這個區域，進到東邊的區域後，向東走幾步路，你就會看到一個金字塔，爬上樓階，並且踏進塔上中間區域，這樣你就可以進入賽格列特，進入後，走到樓階上的金石前面，在行走時，請注意避開地上的洞，以免被機關所傷。上去後，觸摸金色的石頭，這時，金石將會說話，現在，照著下面的步驟做：

把金幣放在金石上

選擇〝the Leash〞

回答〝Yes! it is time〞

回答〝Yes! I am the chosen〞

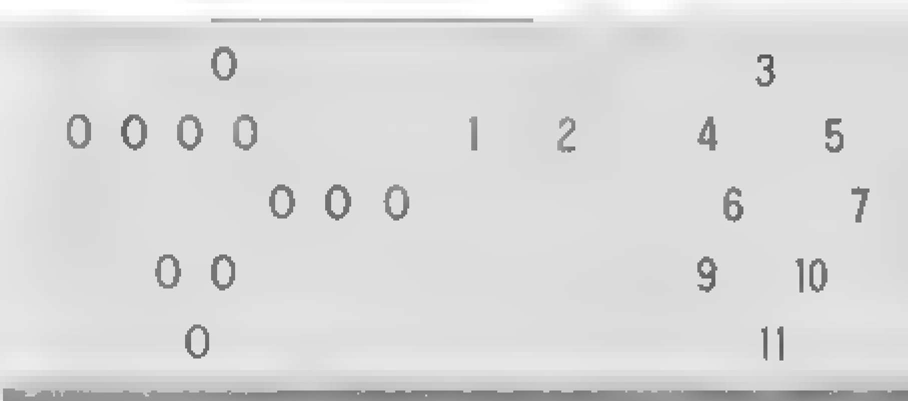
回答〝The chosen cannot be questioned〞

現在，金石要你說出儀式宣言（Ritual　），請照下面回答：

O Sting, All-Seeing Leash of Discipline Lord of all that flies or creeps upon the back of glorious Phoros listen to me, Petrusa's Chosen One obey me as you would obey her and summon the miscreant to us.

現在，再次觸摸金石，但是這次請選擇〝The Whip〞，你就會成爲Whip of Petrusa。走下樓梯，並且觸摸停在地上的蜜蜂。這時，你就會有操作那頭（用〝頭〞當量詞是因爲那蜜蜂太大了）蜜蜂的能力。現在，該蜜蜂會飛到主要蜂巢區。

## 主要蜂巢區




現在起玩家會暫時操作由主角精神力所支配的蜜蜂。進入主要蜂巢後，向北方走，直到不能再前進爲止，這時，你會在牆上看到一個傳聲筒，你可以使用傳聲筒來跟女王蜂講話，跟女王蜂講話後，回到南方，你會看到一隻工蜂守衛站在通道的中間，跟他講話，並且提到有關〝defeating the Alpha〞的事，語畢後，他就會打開位於西邊關著Alpha蜂的房間。

進入房間後把Alpha蜂打死，回到工蜂守衛處，跟其要求取得〝上等血〞（Finest blood）的權利，這時，他就會打開同樣位在西邊的血庫。進入血庫後，走到最裡面的一攤血，然後吸個4～5次，離開房間。回到剛剛跟女王蜂對話處，在該處西南方的地上有一六角形孵卵槽（incubator　），把剛剛所吸的血都吐到其中，完成後，再次去跟工蜂守衛講話，並且要他打開儲卵室。這時，你必需殺掉守衛，因爲他不肯開門。他死後，現在你就要自己想辦法把門打開了。在原守衛站立的南邊，是一塊廣場，廣場的地上共有 11 個按鈕，排列如下（右邊圖案代表著每個按鈕的編號，以便解說）：

當你按錯時，你可以按下 3 號按鈕來重設。

打開儲卵室的按鈕組合： 7，9，11　，4

打開儲蠟室的按鈕組合： 7，8， 11　，5

進入儲卵室，拿起其中的一顆卵，然後放到六角形孵卵槽中。回到儲蠟室中，拿起一些蠟，回到六角形孵卵槽，多按幾下，把六角形孵卵槽完全封住。當全部都完成後，再次跟女王蜂講話，她就會叫你到西南山角去帶一具貴族的屍體。現在，從你進入主要蜂巢區的入口出去。這時你就會回到自己的身上，走下樓梯，小心的走向中間的平臺然後觸摸一下，你就會被一道反重力場抬出金字塔。

出來後，向西行走離開這個區域，到另一個區域後，不要過橋，向西南行走，你應該會看到一座小山，繼續行走至西北角，你會遭到一個 Wralth 人的攻擊，將其殺掉，然後拿取他身後的牧卡雕像，旋風咒（ Spell of Whirlwind），以及貴族屍體。回到金字塔內，再次觸摸金石，然後重覆以前所作過的事，蜜蜂就會被招回來。觸摸蜜蜂，你就會再次回到主要蜂巢區，然後馬上將貴族屍體帶去給女王蜂。當你接近門口時，你就會被允許進入裡面。

### 主要蜂巢區—女王蜂房間外圍

進入房間後向北走，你會在盡頭看到另一個傳聲筒，用它跟女王蜂講話。女王這次要求你解開一個謀殺謎題才准你進入。跟在女王蜂房間內的三隻蜜蜂講話，他們分別叫作喀里皮（Cleopid），布那弟（Blornid），以及阿索皮（Asorpid）。和三隻蜜蜂都講過話之後，回到傳聲筒處，再次跟女王蜂講話，現在，請玩家先存檔，因為一場戰鬥即將展開。

當女王蜂問問題時，請依下表回答：

- Cleopid is guilty.
- Blornid's second statement is false.
- Blornid's third statement is false.
- Cleopid's third statement is true.

如果你所有的問題都答對，你就會被允許進入女王蜂的房間內部。現在，與女王蜂的戰鬥就此展開，這場戰鬥的最佳作戰方法是：先退出到女王蜂房間外圍，把喀里皮、布那弟和阿索皮殺死，然後進入女王蜂房間內，一邊躲開牠所射出的魔法，一邊接近牠的頭部，並且施以攻擊，這場戰還不算太難，但是玩家切記要確實的躲開魔法。

當女王蜂被打死後，主角的肉體就會被傳送到同一地點，現在，走到女王蜂屍體的後面，你會找到解毒術（Spell of Cure Poison）及皇家膠凍（Royal Jelly）。食用皇家膠凍，主角就會開始第一階段變身。這是在離開本區域前所必須完成的事。

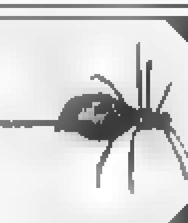
現在，出到女王蜂房間外圍，並向西北方走，這時，你會看到一個門，在門的另一邊有著很多很多的小蜜蜂，因此，在開門之前亦請玩家先行存檔。接下來這場戰不是那麼容易的，但是讓筆者傳授一招：如果小蜜蜂都只從玩家的前方攻擊，那麼玩家便只須專心迎擊一個方向，所損失的生命力會大大減少；反之，如果蜜蜂從四面八方來，那麼情況就會對玩家很不利。如果玩家貿然開門，蜜蜂一湧而出，那麼一定會從四方而來，所以，當玩家開門後，不要後退，用身體堵在門口，然後一直出拳，蜜蜂會因為門的空間不夠而只能從玩家的正面接近，如此一來，玩家就可以輕鬆的解決所有的蜜蜂了。

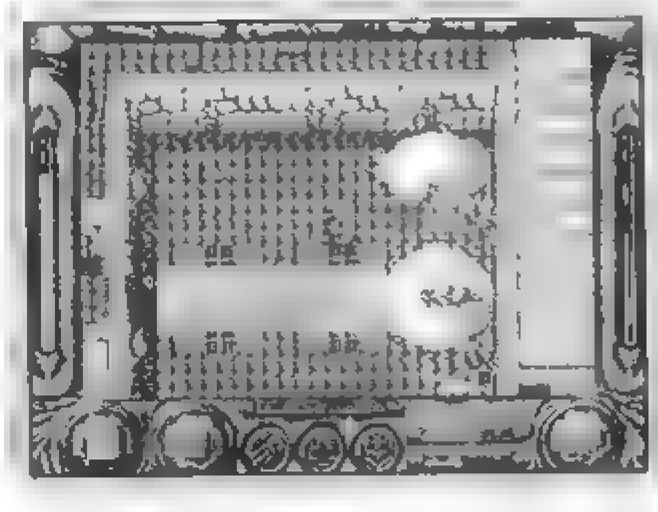
在解決所有的蜜蜂後，進入房間，在最北方會遇到一個變型人，玩家可以輕鬆的將其解決。隨後，玩家可以在後面的箱子中取出毒箭術（Spell of Acid Bolt）。

現在，離開主要蜂巢區，並向南走。

你已經完成了第一階段變身。

## 第五部份　第一段變身到第二段變身





現在由賽格列特區，回到泰尤德據點，在據點南方，有一座山，在山的西南面有一個山洞，裡面是馬起司巴基地（Mutrizzba Shine），進入基地，和裡面的貴族們講話，然後進入第二個房間，跟索丹娜（Zordana）講話，記得跟她講話時要裝瘋賣傻，當你說服她，你跟其他人是一伙的之後，你就會被允許與馬起司巴女王（Queen of the Mutrizzba）講話。進入通往北邊的通道，現在玩家最好儲存遊戲進度。

通過走道，玩家就會發現自己身在馬起司巴女王的房間。現在，在自己的身上施 Spell of Armor的法術並且使用 Spell of Aid 來使自己的生命力恢復。進入房間，與女王講話，如果一切無誤，女王就會在主角身上〝注射〞她所送的禮物，接受完禮物後，將女王殺掉，你可以藉著她的三個護衛來作為抵擋女王法術的擋箭牌。然後，把三個護衛也都殺掉。在這裡，儘量用攻擊法術，因為這場戰不是那麼容易的。女王死後，服用在其身後的皇家膠凍，這樣主角就會經過第二段變身，現在請再儲存進度。

## 第六部份　完成在馬起司巴基地（Mutrizzba）未完成的事

現在，經由房間西南角的密門離開房間，幹掉裡面的衛兵，並從箱子內取得毒球（Ball of Poison）及 Spell of Haste，順便閱讀房內的卷軸，現在，請經

由南方小門離開房間。沿著走廊向南走，並經過一塊大石頭，現在，小心的清除在走廊上的障礙物。撿起在角落的花蜜，在撿起花蜜地方的南方，有一根控制桿，拉動控制桿，並回到大石頭處，把大石頭推向南方直到壓住地上的秘密開關爲止。

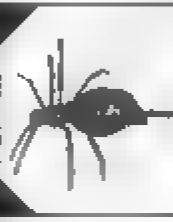
走過第一根控制桿，會經過許多障礙物，拉動沿路所看到的所有控制桿，並繼續向東去。走廊到後來會轉向北邊，跟著它往北邊走。把沿路到所看到的Mutrizzba 都殺掉，沿路尋找通向南邊的密道，密道就在讓玩家無法前進的木桶旁。拿取在房內的牧卡雕像，並隨即以原路離開這個房間。在秘密房間的南方，有著另一個秘密房間。在西方走廊上有一面假牆，玩家可由此進入秘密房間。進入後，打破木筒，並拿取裡面的魔法藥水，再經由東牆離開第二個秘密房間。在走廊上有兩個控制桿，首先拉動南邊的桿子，然後拉動北邊的桿子，北方的通道就會打開。

你等一下經過走廊時，會被一些機關射出的毒物傷到，所以在經過機關後，請記得使用 Spell of Aid 來療傷。向北前進，會看見一個房間，把裡面的 Mutrizzba 都殺掉，然後繼續向北走。沿著走廊，直到走廊向東彎曲，請注意地上的機關。經過機關後，會有一些橘色咀嚼蟲。把那些蟲引到機關處，讓機關將他們殺死，越過他們的屍體，再走到地上的傳送點。

拉下前方所找到的控制桿，這會關掉在本地區內大部份的機關。回到殺掉咀嚼蟲的機關處，並使用位於西方牆上的秘密通道以進入另一邊的通道。撿起在通道內所找到的 Elaborate 卷軸。現在玩家不妨儲存遊戲進度，接著向南邊前進，玩家會經過一道可以走過的牆，然後，把所有的貴族都殺掉。如果你無法殺貴族們，不妨使用殺死橘色咀嚼蟲的方法如法泡製一番。當貴族全數死亡後，撿起三尊牧卡雕像，並且離開馬起司巴基地。

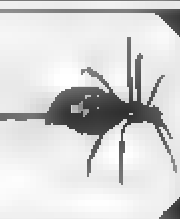
你已經完成在馬起司巴基地所有的探險了！

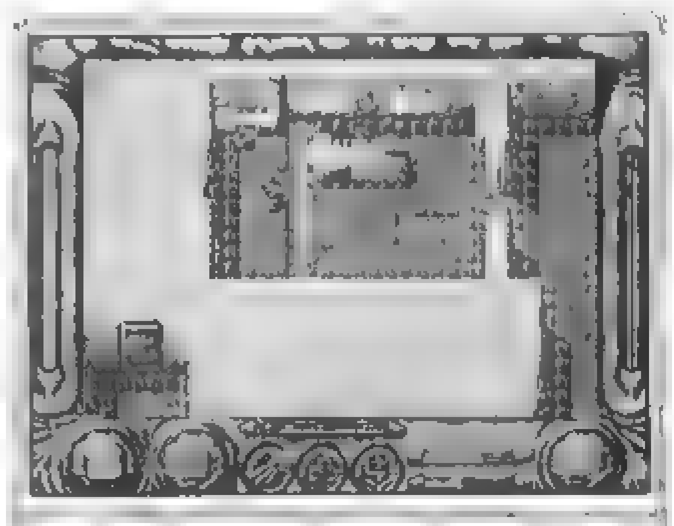
## 第七部份　馬起司巴基地到找到迷走術

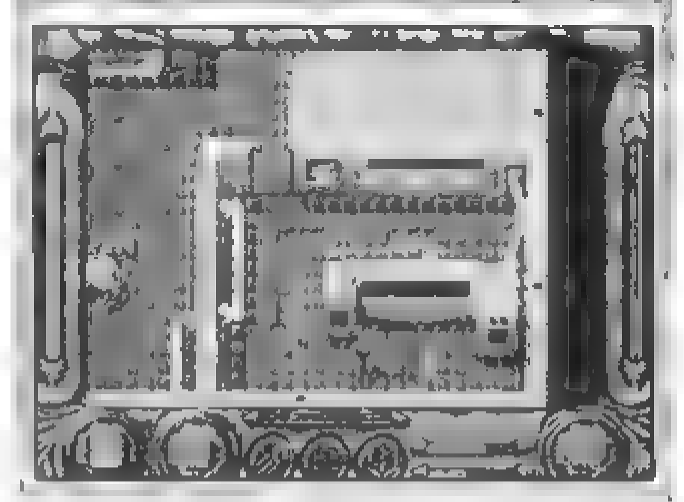


當你走出馬起司巴基地，馬上向東走到海岸線。當到達海岸線後，沿著海邊向南走，你會看到一塊畫有黑色十字的木牌，在這裡閱讀 Elaborate 卷軸。隨後會出現一條橋，過橋向東走，並且取得走網術（ Spell of Web Walk ），現在，回到島嶼中區。

## 第八部份　找到迷走術與契達人基地管狀迷宮的開始







在契達人基地（ Keechda Mongrel Shrine ）的目的是要取得八塊藍鐵牌（ Blue Plates ），然後找契達人頭目索取修第九塊藍牌子所需的零件。這些是要啓動大機器所需要的零件，這樣你才能以大機器將牧卡雕像轉變成牧卡八卦（ Mookalukes ）。

現在玩家由島嶼中區，走到山脈南面，會看到通往山上的第一層樓梯，上樓梯之後，沿著山邊向東行走，在道路的西邊看到一個入口，進入洞內，馬上出來，然後馬上再次進入，現在是存檔的好時機。

當你第二次進入基地時，你會被一些障礙物阻擋住，將其中一個推開，然後向西邊行走，經過兩道門後，繼續向西走直到無法再走，然後，經由西邊的門往南前進。直到你遇見一個叫奧拉魯（ Ouralou ）的契達人，和奧拉魯講話，並告訴他你是一個 Child of Hive ，想要進入門內。請答應奧拉魯如果他開門，就給他一罐花蜜。請注意一定要騙他，給他一罐費羅蜂蜜以代替花蜜。當他打開門後，向第二個棄達人講話，他會攻擊你。現在，詢問奧拉魯有關這第二位叫做沙巴魯（ Sabaruk ）的契達人。當你都問完後，叫奧拉魯留在原地不要動。

向西邊走，並進入一道通往西邊的門，從機器上拿取第一片藍鐵牌。離開這間屋子，並沿著通道向南走，當通道向東轉向時，仍跟著通道走，接著，通道向北彎時，亦向北走。你經過第一道位於右手邊門是大機器房，接著向北走。

玩家接著會遇到一道東西走向的通道，並有一道通往北邊的門，欲打開這道門，玩家必需踩到地上的機關，這道機關所在的位置約爲門的西南方，大約主角身長的地方，只要玩家一站上去，門就會打開。請把附近的一塊石塊推過來，並壓在這一點上，玩家就能進入房間了。

進入房間後，拿取第二塊藍鐵牌。然後，使用房內的傳送點，傳送到另一房間，然後拿取第三塊藍鐵牌。完成後，請使用傳送點回到原來的房間。離開這個房間，並向西走，接著往北。到下一個東西向的走道時，向東走，並且進入第一個位在南方的房間。拿取第四塊藍鐵牌，然後離開房間，並且繼續向西，進入第二個位於南方的房間。在房間內的是奥契達（Oochdar），契達人的領袖，跟其講話，然後離開房間。大約在西北方不遠處的牆上，有一對講機，使用對講機並與奥契達約談話時間。

現在，走向對講機西南方兩步路的地方，有一間房間，進入該房間並與奥契達講話。切記，千萬不要提到有關 Busy 的事。回到剛剛用石塊開啓的機關門那兒，在其南方不遠處有一道通往東邊的門，入內並與滿達魯（Mandaru）講話，切記，不可提到有關 mongrel 的事。

再次使用對講機跟奥契達約時間，然後去見奥契達。同樣的，跟其講話，但不可提到有關 Busy 的事。當談話完畢後，他就會回到自己房間，跟著他，你就會拿到管狀迷宮的鑰匙（Tube Maze Key）。離開奥契達的房間，進入管狀迷宮，管狀迷宮就位在奥契達的辦公室及奥契達的房間中間。

## 第九部份 管狀迷宮的開始到完成契達人基地

迷宮的第一間是個長方型的房間。在每一個角落都各有一個傳送點，共四個。首先，使用位於西南角的傳送點。傳送後，撿起房間內的電線（wire），在同一房間的西面牆上，有三個開關，請觸動上面兩個開關，然後拉動地上的控制桿。接著，使用位在北邊的傳送點，傳送到另一房間，拿取第五塊藍鐵牌。

利用東邊的傳送點，再到另一房間。在這間房內，玩家會看到一道電流，通過兩臺機器的尖端。把上面的一跟管狀機器推到電流中間，阻擋電流，那管狀機器就會被破壞而露出藍鐵牌，拿取第六塊藍鐵牌及第七塊藍鐵牌。然後，使用西北方的傳送點離開。

這個房間有一道密門位在東南角，進入密室，撿起花蜜及魔法藥水，當拿到兩樣東西後，拉動控制桿，然後用傳送點離開。現在回到拿到第五、六塊藍鐵牌的房間，推動在東北的控制桿使傳送點出現，使用該傳送點進入另一房間，拉動控制桿，然後使用東邊的傳送點。

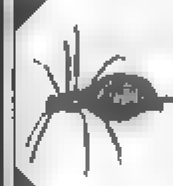
再用西邊的傳送點，並拉動該處的控制桿回到上一個房間。現在，拉動控制桿並使用西邊的傳送點，可取得大機器的藍圖（Blueprints to the Great Machine），再使用東邊的傳送點回到上一個房間，接著用西邊的傳送點回到拿第五、六塊藍鐵牌的房間。然後使用西南方的傳送點，再用西邊的傳送點，接著用南邊的傳送點，你就會回到迷宮一開始的地方。

從這裡開始，使用西北方的傳送點，你就會看到一個頭及第八塊藍鐵牌。使用傳送點回到原來的房間，並從你進來的地方離開管狀迷宮。現在請回到剛剛遇到沙巴魯的地方，跟其講話，並提到有關於他父親的事。他就會以水晶（Crystal）來與你交換方才拿到的頭。把水晶拿到奥契達的房間，跟奥契達講話後，離開房間，散散步，過一陣子再回到房間，奥契達就會用你找到的電線、藍圖及水晶，把第九塊藍鐵牌修好並交給你。

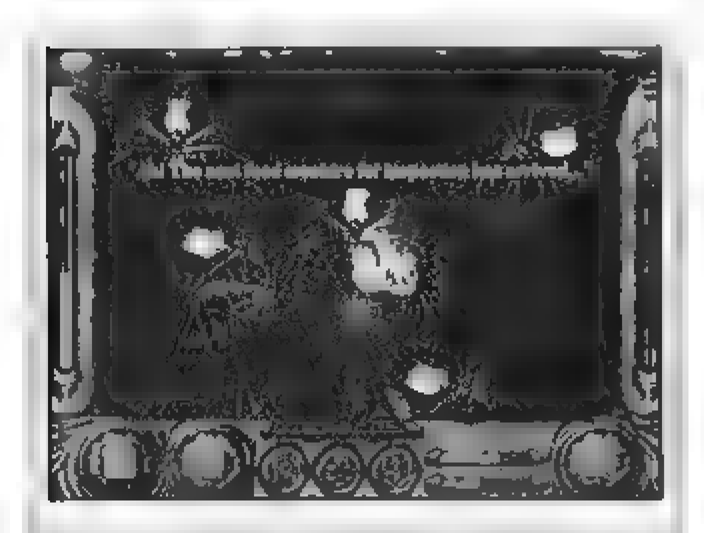
好了！現在你已收集到所有的藍鐵牌，回到大機器房，並把九塊鐵牌都裝在相對應的插孔，裝好時機器就會啓動，把牧卡雕像放在機器西邊的口，機器便會將其轉變成牧卡八卦，並從東邊出口出現。把你身上所有的牧卡雕像都製造成牧卡八掛。如果要全破遊戲至少需要三個，如果要拿到全部的寶物則需要五個，在惡蟲之島最多只會用到六個。

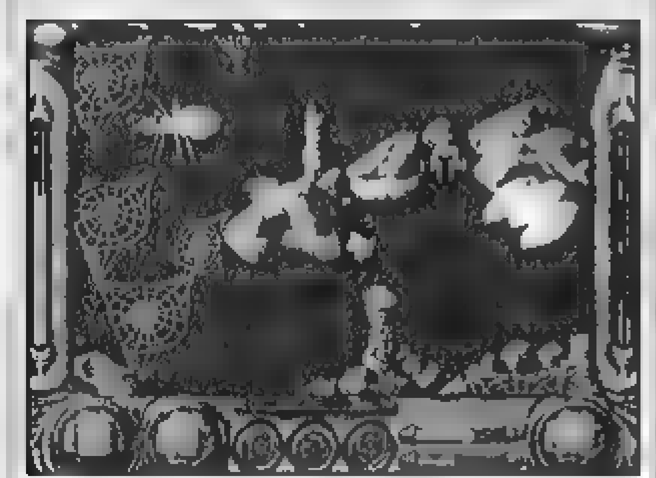
回到對講機處，在其旁邊有一道通往北邊的門。進入該道門並與奥契達講話，他就會給你火球術（Spell of Fireball）。從南邊的門出去，並向東前進，你就會看到有一道轉向北方的門，進入房間，殺掉房內的契達人然後把牧卡八卦裝在鑽洞機上。

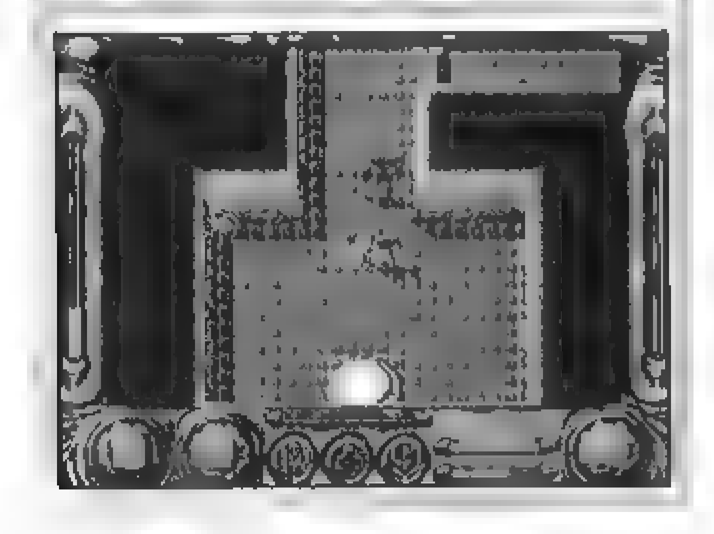
回到管狀迷宮，並將牧卡八卦裝在位於東北方的傳送點上。現在，傳送點已恢復效用，使用它，然後撿起魔法令牌（Mana Charm），由原傳送點回來，離開管狀迷宮，並使用北方的門離開，向北走直到基地出口，在離開基地之前不妨儲存一下進度。



## 完成契達人基地到泰尤德據點開始







在泰尤德據點的西南方有一座山，沿著山走到其西南方，然後向西南方走，就在不遠處，玩家會看到一些蜘蛛網，使用走網術，然後走過蜘蛛網，向西離開本區。建議玩家每次使用走網術時，都只用最少量的魔法即可。

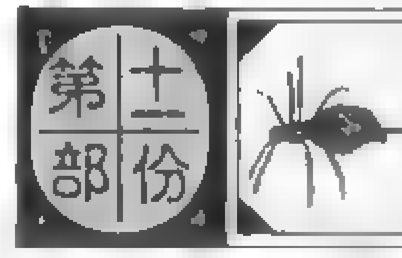
進入本區後，主角馬上被絲纏住，然後被搬走，醒來後發覺自己受了傷。朝東北方走，然後跟那裡的 Uthrax 講話。當牠死去之後，跟 T'Uthrax 講話，並且同意進入檢查區（ inspection area ），語畢後，向東北前進。

當你再一次被絲纏住然後被搬走，醒來後跟你身邊的 Urthrax 講話，答應幫助他，然後他就會在你身上作記號。接著，向東行走，經過一些蜘蛛網後，你會看到一個穿著藍色衣服的人，跟其講話後，拿取位於東南角的花蜜後再與其講話，跟他講你要去找 T'Uthrax-Mata ，然後答應被用絲纏住，他就會將你運走。

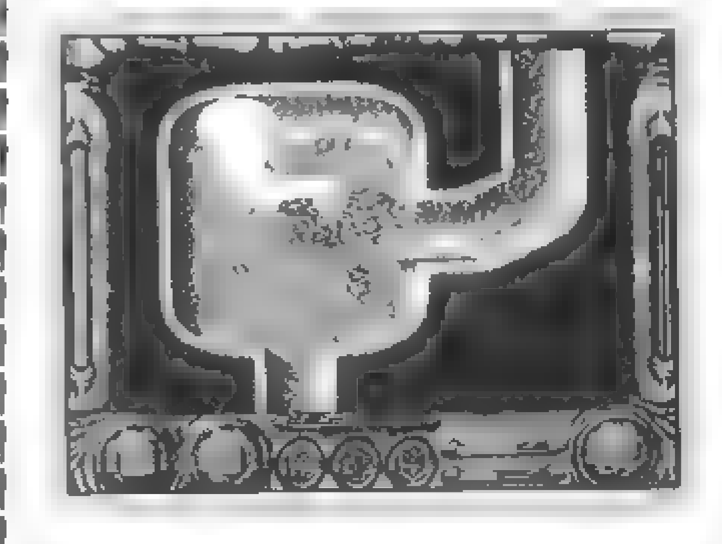
醒來後，跟眼前的 T'Uthrax Mata 講話，裝做什麼都不知道一樣，然後答應她交代的工作。向東南走，殺掉在那裡的 T'Uthrax 然後再向東南走，跟它第克（ Tardrick ）講話，他是被絲纏住的人，問他有關 T'urthrax-Mata 的事，然後再問其它的問題。當你跟其講述的自己的經歷後，再問他一次 T'urthrax-Mata 的事。當他暈倒後，等他醒來，再與其講話。

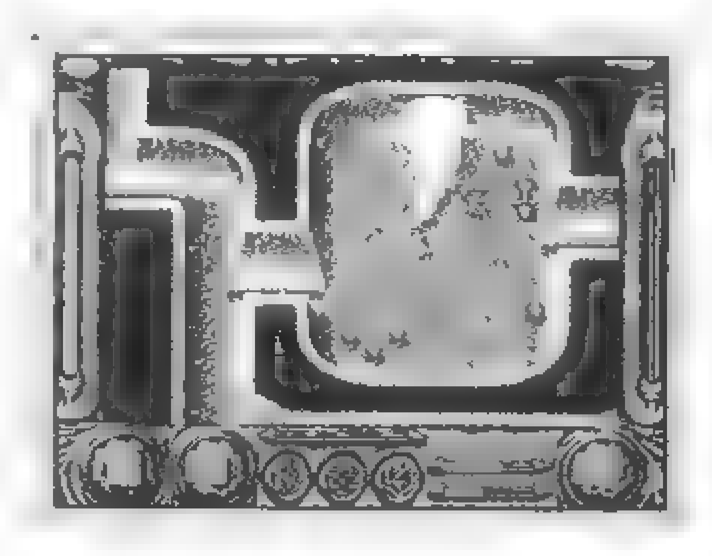
接著向西北走，會經過兩個大網，然後再向東北走經過一個大網，玩家就可以見到T'urthrax-mata。跟他提起有關位於泰尤德的傳送點（ teleporter in the Thelyd's stronghold ）。（※注意：如果講錯話，就會被傳送到遊戲一開始，因此，不妨在講話前先存檔） T'urthrax-mata 會在主角的身上作記號，然後，回到第一個 T'Urthrax-mata 的地方，跟其講話，然後再回到第二個 T'Urthrax-mata 的地方，並同意爲其修理傳送點。

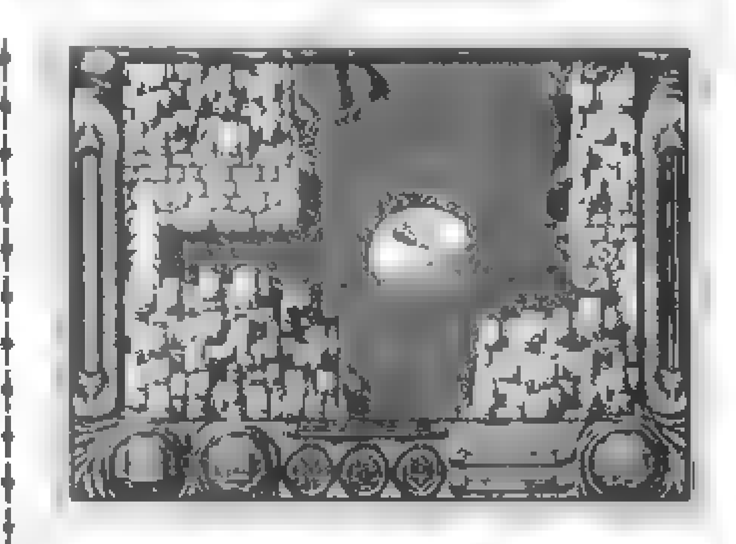
現在，向西南方走，在轉往東南方，會看到一些蜘蛛網通到地面，請經由這裡離開本區。使用走網術，然後向南走。使用牧卡八卦修裡該處的傳送點，然後向東北方走，就在不遠處，玩家會看到一具活動骷髏，跟其講話，並同意帶他一起走，往東行走，經過一些蜘蛛網，離開本區，向泰尤德據點走去，並進入裡面。




## 泰尤德據點開始到完成泰尤德據點







當你一進入泰尤德據點後，向東北方前進，你會看到一間被埋住的房子。進入裡面，並且拿取牧卡雕像，並閱讀在桌上及地上的卷軸。就在東方不遠處，有一通往北邊的通道，進入通道向北走，並躲開黑色的螞蟻，當你

來到三叉路時，走中間的通道，然後你會來到一個有土塚的房間，繼續向北走，並沿著通道向東走，會來到一個房間，房內有一本日記，請仔細閱讀。你會在東北角撿到蹤跡之珠（ Orb of disclosure ）與你帶的骷髏的手，你現在已有能力看到螞蟻們的足跡了。

用拳頭打房間的西北角，一條通道便會出現，打碎裡面的瓮甕，你就會找到魔障術（ Spell of Magic Barrier ），這是一個最重要的法術，使用房內的傳送點，通到蟻洞C區。

## 蟻洞C區

離開房間向西走，沿著通道向南然後向西彎去，繼續沿著通道走會向北彎去。在第一個交叉點時，走西邊的通道。然後遇到第二個交叉點時，向北方走，進入第一個通往東邊的門。在行走之前，先等半人妖離開後再進入房間，這樣可以避戰。進入後，修理傳送點，然後用傳送點，回到蜘蛛洞，接著向西北角走去，然後經由蜘蛛網梯，回到上面。

現在走回第一個T'urthrax-mata 的地方，跟其講話，然後向東南走，再往東北經過三個大網。跟 T'urthrax-mata 講話，並答應幫其帶回叛徒的眼睛（ eyes of the traitor ），使用蜘蛛網梯，離開本區。

回到以前跟你講話的白色 Urthrax 處，跟其講話，並跟其要求牠的眼睛，牠就會給你。如果你已把牠殺了，從屍體上取出即可。現在，把叛徒的眼睛拿回去給 T'urthrax-mata ，她收到眼睛後會將你傳送回到泰尤德據點。

## 蟻洞A區之二

再次進入埋沒的屋子，並且進入通道。這一次，在三叉路時，選擇西邊的那一條。向北走，你會來到一個有女王吸取器官的地方，把器官幹掉。向南走，然後在第一個叉路向西走，並且進入黑洞內，這會帶領你到蟻洞B區。

## 蟻洞B區

沿著小通道向西走，然後向北。你會來到一個房間，在地上有許多的藍色足跡，跟著足跡向東，再轉往北。在房內的是女王的聲帶，請使用遠程魔法將其幹掉。向南走離開這間房，跟著藍色足跡向東，然後向南直到你遇到另一間裝著女王吸取器官的房間，將器官幹掉，向南走離開這間房，跟著藍色足跡走到一間位於東南方內有花蜜的房間，撿起花蜜，然後向南走進另一間房，把你身上的毒球丟到水池中。現在，用西南方的通道離開這間房，並且跟著藍色足跡，會遇到一個洞，進入這通往蟻洞C區的洞。

## 蟻洞C區之二

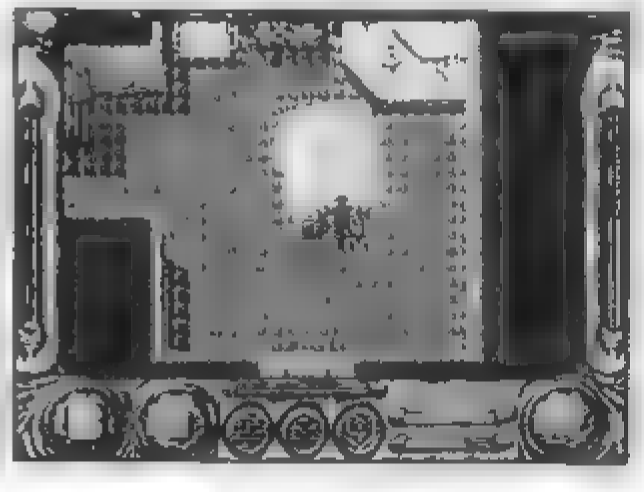
繼續跟著藍色足跡，直到你看到女王的頭爲止。把頭幹掉，然後跟著黃色足跡向南方前去，你會經過第一個通往西方的房間，繼續走，並進入第二個通往西方的房間。繼續跟著黃色足跡，向西走，你會看到另一個女王吸取器官，將其幹掉。

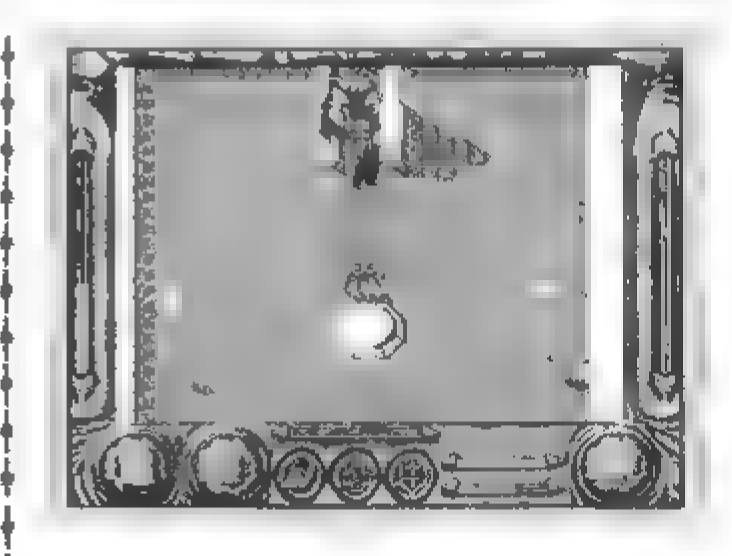
向西離開這間房間，並向南邊通道走，你會來到一間有傳送點的房間。如果你已照攻略確實的把女王一些器官通通殺掉，通往東方房間的障礙物就會消失。進入房間，殺掉女王。

以下是一些對付女王的戰術：始用最強的魔障術，讓女王法術所造成的損傷減到最低，然後用拳頭去跟她硬拼，女王死後，服用在附近的皇家膠凍，你就會產生第三次變身，在凍膠內你亦會找到大獎章（ Medallion ）。

向西離開這間房，然後使用傳送點離開，你已完成泰尤德據點了。

## 第十二部份 完成泰尤德據點到王宮開始





使用傳送點離開泰尤德據點，你回被傳送回蜘蛛洞，再一次跟穿著藍色衣服的人講話，然後經由東北角的通道離開這裡，用走網術，向南前進，你會看到兩個房子被一道牆連在一起。如果你在蜘蛛洞內有跟被絲纏住的人講話，你就可以搜所有的房子，你〝應〞會找到魔法藥水及花蜜。

走到村中間的井，把你身上的骷髏頭丟入井中。靈魂就會出現，跟著他，他就會給你電擊術

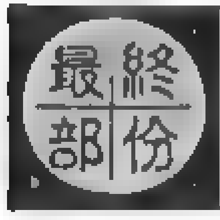
（ Spell of Lighting bolt ），回到島嶼中區，並存檔，接著走回山的第一層，在樓階的西邊，是一個入口，進入基地二。

### 基地二

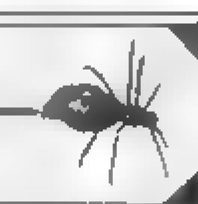
一進入後，跟變型人（ Mitalid ）講話，然後跟貴族講話，語畢後，將他們殺死。推動石塊，另一個貴族就會出現，將他也解決，然後用牧卡八卦在傳送點上，並且使用傳送點。將房內所有的變型人及貴族都殺掉，現在請先儲存進度。經由通道向北走，然後進入東邊的門，把屋內的貴族及三個變型人殺掉。這是一場惡鬥，請在進入房間前使用最強的魔障術，因為其中的一個貴族會使用死亡術。

跟籠子內的人講話，然後拿取箱子內的死亡術及魔法藥水，亦可在附近的箱中找到花蜜。向西來開這間房，你會來到一間內有大型機器的房間，把機器的五個部份都毀掉後，使用傳送點離開這裡。

現在請到島嶼西區，就是泰尤德據點入口的那一區。請走到本區西邊，會看到一個金色的王宮牌子，請由西邊離開本區。




## 王宮開始到完成遊戲



當一進入王宮後，跟前面的變型人講話，告訴他是 Cirrae 叫你來的，並且自願進入競技場（ arena ）。當競技開始後，先到東南方把螞蟻都殺掉，然後再慢慢的殺掉其它的昆蟲。這場仗很容易，不必擔心。

戰後，使用東邊的門離開，然後向南走，遇到交叉點時向西走，然後離開本區。你會來到一個大廳。往南進入廚房，並跟裡面的黑色變型人講話，他會給你洋菇（ Mushrooms ）。接著跟站在廚房外西北方的變型人講話，他會教你如何催眠咀嚼蟲。

走到大廳西北方的房間，你會發覺無法進入，再回到大廳，並隨便找一隻咀嚼蟲，將之催眠。當與咀嚼蟲講話時，按照一、二、一、一的順序回答，牠就會被催眠。當你將其催眠後，請叫牠把洋菇拿給西北方門內的貴族（ give the mushrooms to the noble behind the northwest door ），當你醒來後，進入西北方的房間，裡面有一個通往南方的門，進入並殺掉裡面的變型人。

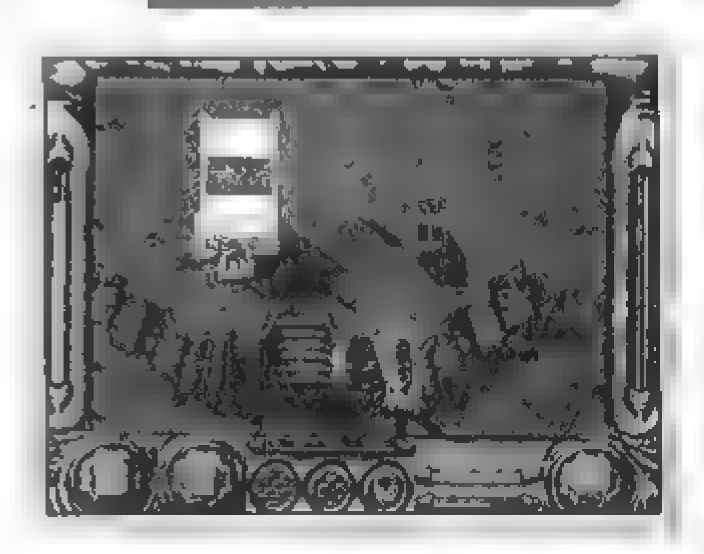
現在，請儲存進度。我們準備要與變型人的頭目作戰，這是一場惡鬥，使用傳送點即可進入頭目的房間，這是最後三場戰鬥的第一場，因此，你約可使用 2~3 瓶藥水。

### 變型人頭目

對付頭目最好的方法就是使用最強的魔障術，然後從他旁邊一段距離的地方集氣使用毒標，千萬不要靠近，因為其直接攻擊很強。頭目死後，存檔，並進入位於南方的房間，你會遇到費羅的國王（ King of Phoros ），跟他講完話後，先從箱中取出超級魔法令牌（ Super mana charm ）及還原術（ Spell of Restoration ）。

進入國王進入的房間，在這間房的北方，有兩個傳送點，其中一個會將你傳送到另一房間，另一個會把你分解。而且每一次都不一樣，在兩個點的中間，你會看到一個儀表板，上面有八個燈，玩家所需注意的，只是最下面的兩個燈。每次在傳送點啓動後，這兩個燈的其中一個就會亮，玩家只要跑到燈亮的那一邊，等待下一次傳送點啓動即可。不過，玩家最好先存檔，以免犯錯。

### 女王房間



你若成功，會被傳送到女王房間。女王會跟你講話，與畢後，你必需把女王殺死。使用最強的魔障術以保護自己，然後用各種遠程魔法將其殺死。這是倒數第二戰，所以請使用各種藥水。

當你殺死女王後，拿起他身後的寶石（ Scarab ）。接著取走左邊寶箱內的還原藥水。現在，拉動房內的控制桿。

你現在被傳送到王宮外，回到島嶼中區的山頂上。受到寶石的影響，主角會一邊走一邊減少生命力，不過減得不多，用魔法補回即可。在上山的半路上，T'urthrax-mata 會出現，他會將你傳送回阿達甘，但是你肩上的生物會將你傳送回去，使用魔障術及死亡術將之殺死。這是一最終決戰，使用所有的寶物吧！

繼續上山，但是不要吃路旁的皇家凍膠，那將會使你死亡。等到山頂上，站在石箱前的灰色石頭，然後去拉動出現的拉桿，然後馬上回去站在灰色石頭上。

恭喜你，你拯救了費羅島！你已將惡蟲之島全破了！……………

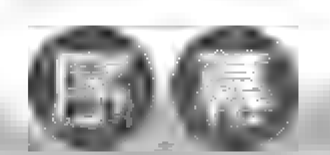
# 第11小時 攻略心得篇

徐國振

## 前　言

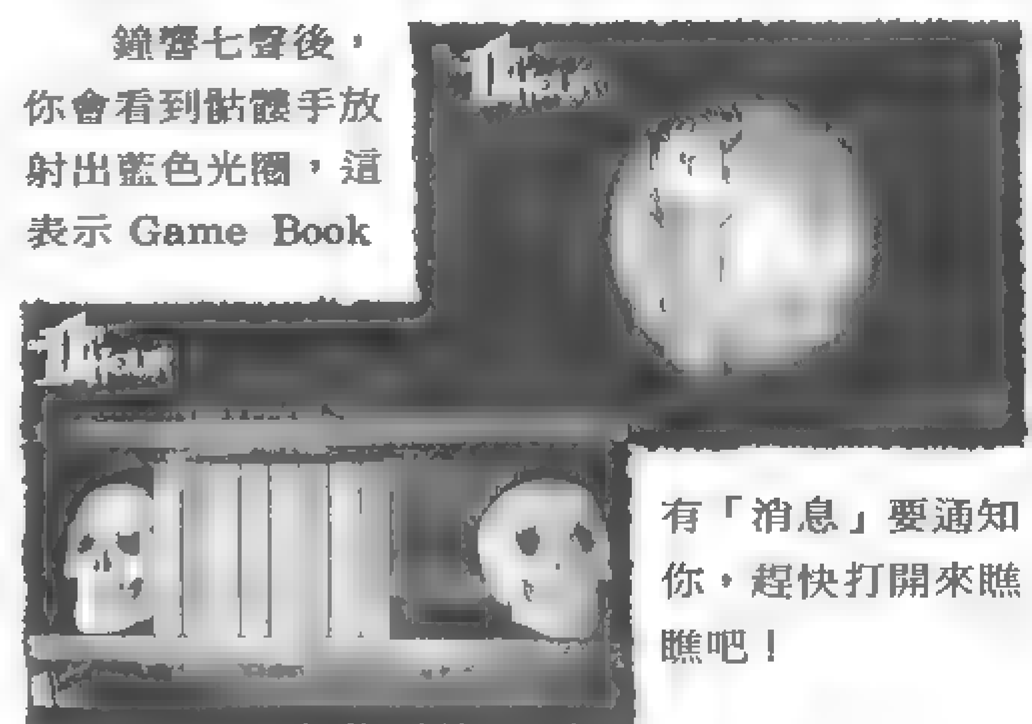
〝Brightern 'til eleven is just revealed,or darken 'til it is not quite concealed Choose X to proceed to the devilis Lair, Lee the faint of heart and mind …BEWARE!〞這是「第十一小時」進入遊戲前的一段話，如果讀者跟筆者一樣有看沒有很懂，給您兩個建議：(1)放棄玩這個遊戲(2)參考本攻略之劇情簡介；如果讀者能流利地說出上述英文句子的含意，那您可能只需要某些謎題的解答…。其實上面的文句說穿了很簡單，就是將螢幕亮度調整到恰好可見X（在骷髏頭眼眶中），然後將滑鼠游標移到X上面按鍵－進入遊戲！

有看過這遊戲評論的讀者就知道，本遊戲內容分為3種類型；第一種是找屋主Stauf的「寶藏」、第二種是解開時定的益智遊戲；第三種是和Stauf玩鬥智遊戲（下棋居多），本文之所以不敢號稱「完全攻略」就是因為第三種「鬥智遊戲」實無標準解答可言，筆者僅能提供一些獲勝心得…。




你在本遊戲中飾演Carl Denning是電視影集「未解之謎」（Case Unsolved）的採訪記者，你的製作人Robin Morales，不久前離奇失蹤於Harley 小鎮，她和Carl 曾經有段甜蜜的戀情；某天下午，Carl 收到一件奇怪的包裹，裡面是一台掌上型電腦（代號：Game Book），透過Game Book Carl 得知Robin正被囚禁在一棟鬼屋中，於是你決定趕赴Harley小鎮，不惜一切危險也要救出Robin…。

鐘響七聲後，你會看到骷髏手放射出藍色光圈，這表示Game Book有「消息」要通知你，趕快打開來瞧瞧吧！



### 尋寶之一　Winter coat worn for a mixer ?

提示：worn＝逐漸耗損 mixer＝混合、攪拌

■

Winter coat 重組可成為Tonic Water *…。（*美國式「保力達」飲料）

答案：一樓圖書室館中的Stauf牌Tonic Water.

同樣在圖書館

中， Carl 會找到八本紅綠相間的書…第一個益智遊戲開始了！

## 益智遊戲之一 書本排排看

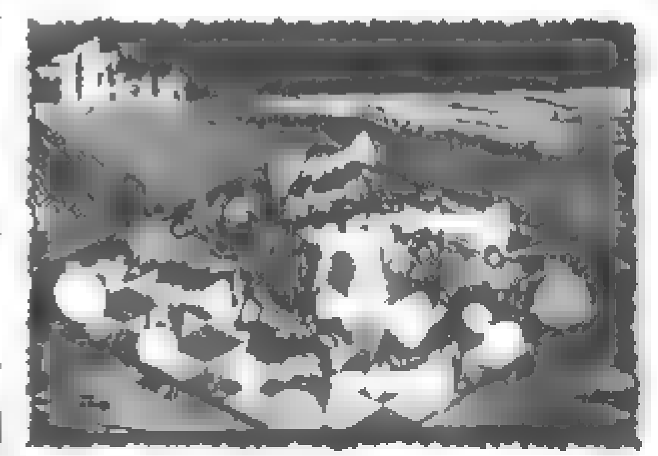
提示：從書架中的標示可知綠色書要在左邊，紅色書則在右邊，一次抽取二本書放到另一空隙。

答案：本題有多種解法，筆者提供其中一種～（ R= 紅色、 G= 綠色、 X= 空隙）

① RGRGRGRG XX
② RXX GRGRGGR
③ RRGGXXRGGR
④ RRGGGGRXXR
⑤ XX GGGGRRRR

回到客廳後， Carl 在一個不起眼的角落發現一個奇怪的西洋棋棋盤…

## 益智遊戲之二 騎士互換



提示：按照西洋棋騎士的走法 ↰↱ 或 ↤↦，將黑、白騎士位置互相對換。

答案：這題千萬別馬上用滑鼠開始解題，很容易陷入迷陣！先將棋盤轉換成平面格子並予以編號～

㈠：5 、 7 爲白騎士； 1 、 6 爲黑騎士

㈡：將它們可走的路徑再轉換成一直線～

| | | | |
|---|---|---|---|
| △1 | | | |
| 2 | 3 | 4 | ⑤ |
| △6 | ⑦ | 8 | |
| 9 | 1φ | | |

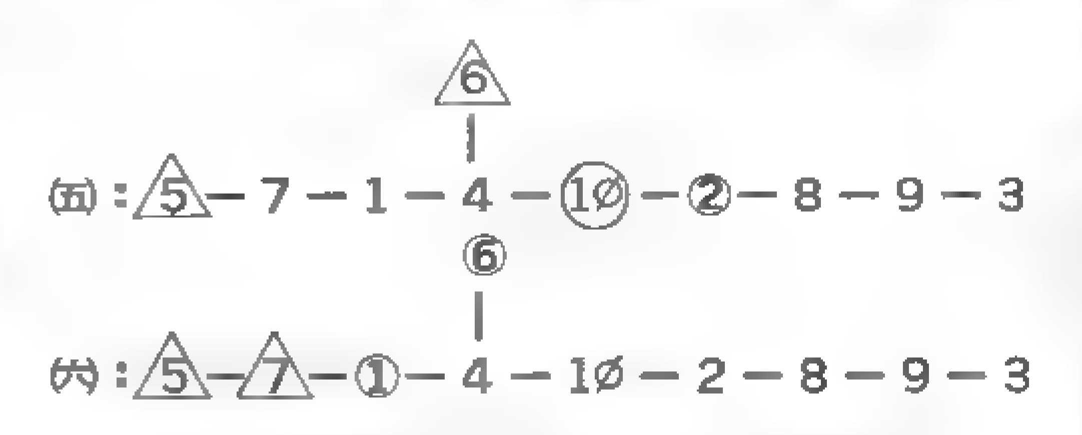
△表示黑騎士
○表示白騎士

△6
|
⑤－⑦－△1－4－1φ－2－8－9－3

這樣就一目瞭然了吧！

6
|
㈢：△5－7－1－4－1φ－②－△8－9－3

△6
|
㈣：△5－⑦－①－4－1φ－2－8－9－3



△6
|
㈤：△5－7－1－4－⑩－②－8－9－3

⑥
|
㈥：△5－△7－①－4－1φ－2－8－9－3

Carl此時打開 Game Book 發現只剩二樓 Brian Dutton 的臥室還有謎題未解，於是…

## 益智遊戲之三 收銀機一天本?

提示：使收銀機左右二邊顯示數字相同，並使上下 2 邊形狀相同。

答案：這題的難度和第一題相似，都是基本級的問題。

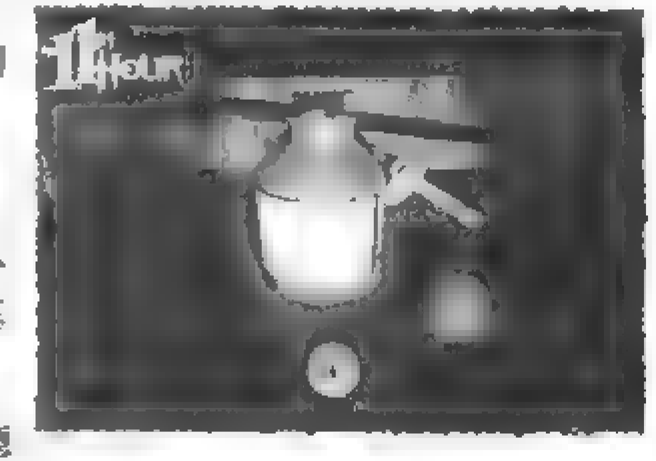
⑤ ⑤ ① 25 ⑤ ⑤ 10 10

⑤ 25 ⑩ 25 ⑩ ⑩ 1 10

畫面排列如左，按下有○記號的鍵即可過關！

### 尋寶之二 Rolling rock ， bottle cap

提示： bottle cap＝瓶蓋，將 rock 重組得 cork（軟木塞），這題屬於少數不拐彎抹角的題目。



答案：二樓 Brian Dutton 臥室中的酒瓶軟木塞（躺在地上）

重回一樓客廳後， Carl 走到祖父鐘前看看現在幾點，卻意外發現一個密門，通往 Stauf 的走廊…

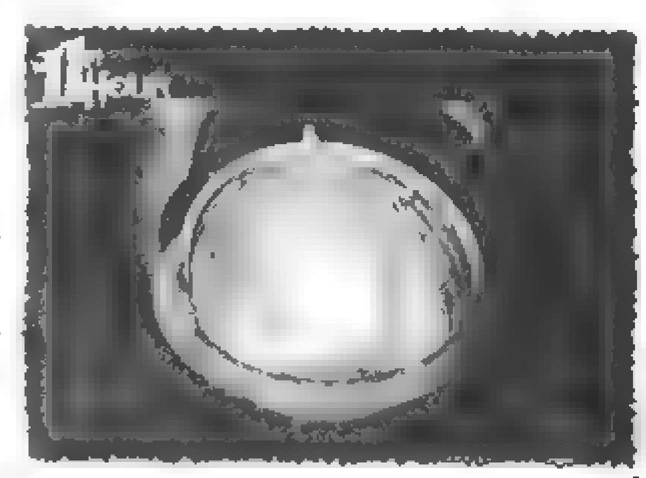
### 尋寶之三 Artsy ， excited lecher

提示： lecher ＝好色之徒。 Artsy 重組後爲 Satyr （希臘「森林之神」也有色狼之義）

答案：三樓畫廊中的「 Satyr 戲春圖？」

### 尋寶之四 A heare attack could put you into ground

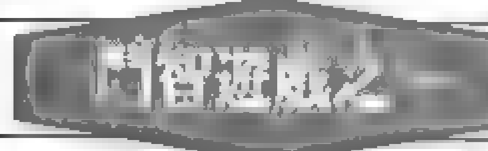
提示：可不是實驗室中的「紅心」哦！ ground ＝地面， heart 重組後成爲 earth 。



答案：一樓圖書室中的地球儀（

Earth globe )

Carl再次檢視 Game Book 中的地圖導引，決定到三樓的實驗室一探究竟…



## 老鼠迷宮

提示： Carl必須設法使老鼠走到右方的橙色小屋才算贏，反之，讓老鼠走到左方小屋就輸給Seauf了。規則是將多出的路塊塞入上下左右八個入口之一，各路塊依次滑動後又會擠出一新路塊，雙方輪流選擇入口塞路塊，直到一方勝利。

答案：無標準答案，只能說儘量將〝「〞型路塊推到橙色小屋左方或將〞」〞型路塊推到橙色小屋下方，並全力阻止Stauf形成有利的通路（往左方的）

### 尋寶之五 Barttle Ground !

提示： Barttle + Ground = ? Ground = Grind （研磨）動詞過去式， Battle 重組（ anagram ）之後成爲 Tablet （藥片）！

答案：三樓實驗室，桌上的藥片（就在老鼠迷宮旁！）

### 尋寶之六 Bars deter cuckoo bird

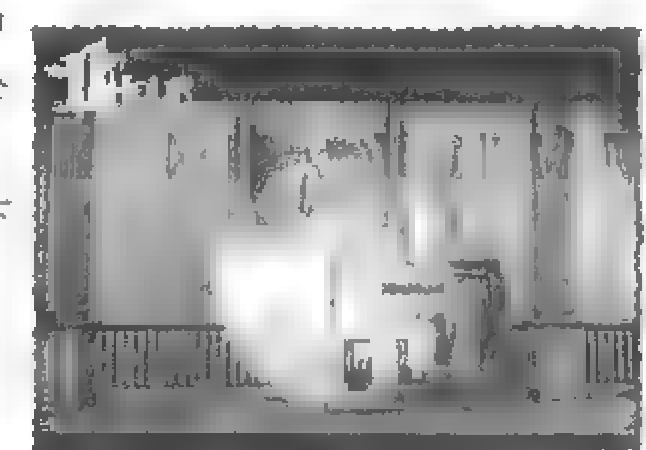
提示： cuckoo ＝布穀鳥，瘋狂的。 Bars deter 重組後爲 Red Breast （知更鳥的一種）如果您和筆者一樣有點色盲的話，沒關係！畫上的鳥就那麼幾隻，多按幾下就知道了嘛！

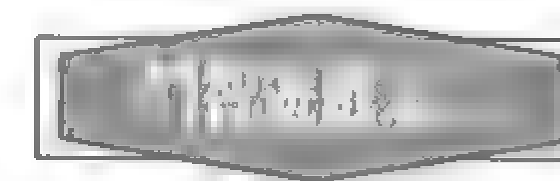
答案：一樓客廳中的「鳥畫像」右下角之紅胸知更鳥（此畫就位於祖父鐘旁）

### 尋寶之七 Modern Art flourished under the sun

提示：這題見文即可會意。 Modem are ＝現代藝術 flourish ＝興盛、裝飾。

答案：畫廊中的抽象畫一位於少女與向日葵－sunflower 畫正下方（ under ）





## 搶地盤

第七項寶物就是「搶地盤」遊戲的本體！

提示：選擇任一色塊之後，該色塊所有鄰近區域也會自動被選取， Carl 和 Stauf 輪流選取，選完最後一塊的人得勝！

答案：雖然也是沒有標準答案，但此題可以請「 Game Book 」（按 Help ）幫你解題，你會注意到 Game Book 幾乎每次的第一步都差不多，誠所謂好的開始是成功的一半，跟著做準沒錯！

## 第一幕 ACT 1

出場人物～ Robin Morales ：電視影集〝Case Unsolved〞製作人

Elline Wyling ：餐館女老板，右手爲義肢

Marine Wyling ：身材惹火的女子

Chuck Lunch ： Manine 的情人（已婚）

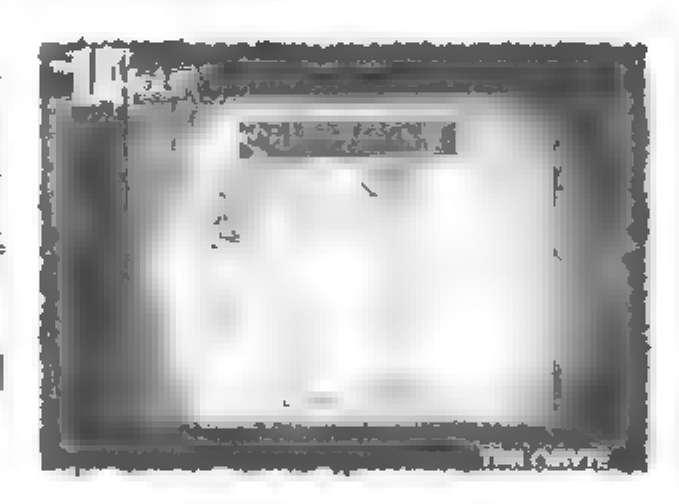
Jim Martin ： Harley 鎮的警察局長。

Carl Dennings ：主角（由你操控？）

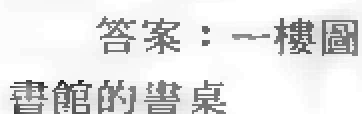
神祕女子？：似乎是 Game Book 的幕後操控者。

劇情摘要： Robin 開車抵達 Harley 鎮的一家餐館，向老板 Elline 點了二項東西後，趁機和 Elline 攀談，原本談得戀愉快的，但當 Robin 問到她的右手和 Stauf 鬼屋的牽連關係時， Elline 臉色一變，口中卻只說：「鬼故事不足爲信！」鏡頭轉到 Marine 身上，她前往旅舍找情夫 Chuck 做愛做的事情…搞得 Chuck 連五分鐘後的商務會議都無心前往了。再回到 Robin 這邊，她在林間空地發現一塊沾血的石頭，「巧遇」 jim ，當地的警察首長（ chieb ）， jim 先褒獎她一番後，然後勸她專心研究「鬼故事」就好，少管兇殺案爲妙…最後他們兩人有說有笑地走出樹林，準備開車兜風？最後一段 Robin 被困在地牢中， Carl 能夠以 Game Book 看到她危險處境， Robin 竟然也聽得到 Canl 的警告聲 ?! 但不一會兒， Game Book 似乎暫時故障，此時鏡頭轉到一位神秘女子家中，只見她同時監控幾部螢幕，一邊敲著鍵盤一邊喊著「 Carl ，你在那裏？」…

### 尋寶之八 Sked Addled



提示：又是被合字，Addled＝混亂。將 Sked 字母「弄亂」重組得 Desk （即書桌）



答案：一樓圖書館的書桌

### 尋寶之九 Port of the body examined in doctor's office

提示： body ＝身體、本體，句中的本體爲 doctor's office ，其中一部分的字母恰爲 tor'so ，「，」不算即爲軀體的意思。

答案：畫廊中的軀幹像（ torso ）

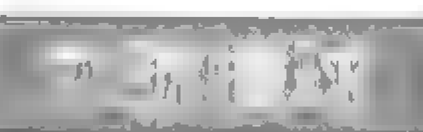
### 尋寶之十 Libation for affectionate puppy called sounder

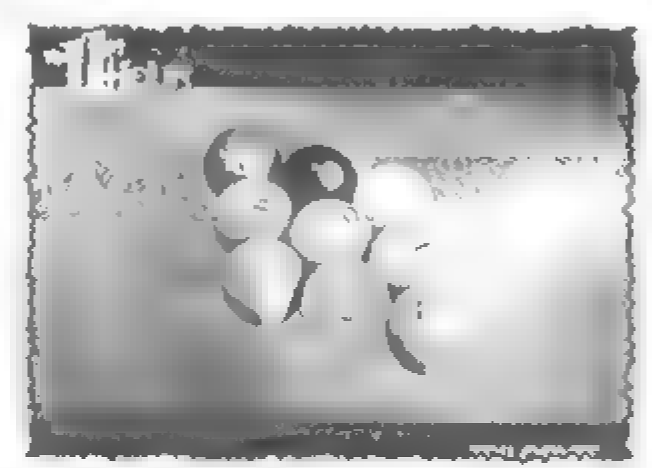
提示： Libation ＝祭酒， affectionate puppy＝熱情的狗→所以會舔人，是個舔人專家（ Licker ）和 Liquor （烈酒）「音相近（＝ sounder ）…唉！ Game Book 眞能掰耶?!

答案：二樓 Brian Dutton 臥室中的酒瓶。（和第二項寶藏同）

Carl發現二樓遊戲間已經開放，本來想打一局撞球輕鬆一下

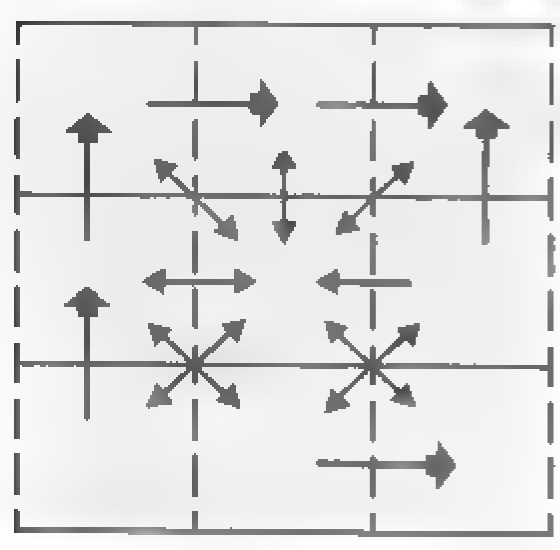
## 益智遊戲之四



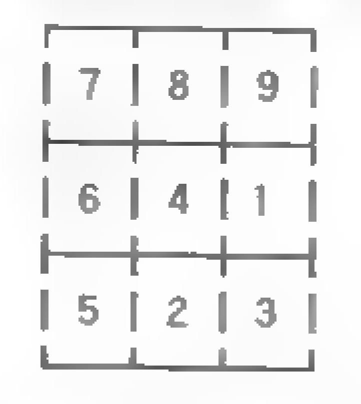


提示：找出可行的順序將九顆撞球一一編號。

答案：不用我多說，看附圖就明白了吧！



因此順序填入而不違背方向性的排法爲：



| | | |
|---|---|---|
| 7 | 8 | 9 |
| 6 | 4 | 1 |
| 5 | 2 | 3 |

### 尋寶之十一 Animal sullied street

提示： sullied ＝沾污什麼動物最容易「弄髒」街道？又 street 重組可成爲 setter （一種長毛獵犬）

答案：二樓遊戲間牆上畫像中右邊的狗狗。

### 尋寶之十二 Jfcr vx qctf ，zay rm umy kcytd. E degf dcurb keyd kletd ym wmauy ，Zay dcgf um tjmytd.E dcgf um iflb cur xfy Ejau. Eq kf kfjf jficyfr Xma'r zf ydf bmu mq vx bmu.

提示：這是外星語嗎 ?!Game Book 提示 Xma'r=You'd ，再由此猜出一些短詞（如 vx= my 、 mg=of … etc ），最後全文解譯如下：

「Read my face but do not watch.I have hands with which to count ， but have no crotch I have no legs and yet I run.If we were related. You'd be the son of my son.」

答案：還是不懂？沒關係， face 有鐘面字盤之意 hands＝指針， the son of my son＝孫子，那他就是「祖父」囉！故謎底揭曉，一樓客廳的「祖父鐘」是也。

Carl爲了「尋寶」跑上跑下累得滿身大汗，進入二樓浴室想洗個澡時，發現…骷髏一具！

## 益智遊戲之五 蜘蛛易位

提示：在七步內將白色與棕色蜘蛛位置互換，這裏的一步不是指移動一次，而是一隻蜘蛛沿絲線任意移動後，換下一隻蜘蛛移動前都算一步。這題和「黑、白騎士」互換遊戲很像吧！

答案：(1)將各個端點加以編號，如下圖：

(2)將牠們可行路徑轉換成一條線：

⑤－△8－3－⑥－1－④－7－△2

△5－△8－3－⑥－1－4－7－②（二步）

5－8－3－△6－1－△4－⑦－②（三步）

5－⑧－3－△6－1－△4－7－②（二步）

一共七步，剛好過關！

尋寶之十三 Zu gotdy od mpy nrmy stpinf.zu drvpmf zrsmd aogy jrt iq pt viy jrt yp yjr htpimf.

提示： Type-righter ？「打字偏右機」？參考在你面前的鍵盤，將每個字母代換成左邊的字母即可！

答：全句解譯如下～「 my first is not bend around.My second means lift her up or cut her to the ground 」 not bend ＝不彎曲→直＝straight lift her ＝舉起她＝ raise her ， raise 又與 raze （消除、摧毀）音相近，所以謎底就是 straight razor （理容院常見的剃刀），位於二樓澡盆邊上。

尋寶之十四 Fruit Loop on stove

提示：蠻直觀的吧？仔細探究 Loop ＝環＝○形， stove 另一同義字爲 range ，○＋ range ＝ orange （橘子），唉！還是只看 fruit （水果）就去四處搜索比較不傷腦筋。

答案：一樓餐廳中有幅水果畫像，其左下角有顆橘子。 canl 以 Game Book 發現只剩二樓 Ed.Knox的臥室有未解的謎題，於是動身前往一探究竟。

益智遊戲之六 鏡像拼圖

提示：記得原先完整的黑色輪廓後，將被 Stauf 打散的鏡子恢復原來的形狀（跟小時候玩的滑板拼圖一樣）

答案： Sorry ！這題無固定解，因爲每次被打散的情況都不一樣！建議讀者參照左例圖示：①先找出目前各個鏡面和原始輪廓的對照關係，加以編號。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 1Ø |

（原始圖）

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 8 | 7 | 1Ø |
| 4 | 5 | | 1 | 9 |

（原始狀態）

②自己製作九張小紙片來模擬一番，會比你在電腦螢幕前痴痴地等有效多了！

尋寶之十五 Dreams abound of arming the rebels. What of nocturnal horses' sche dule ?

提示： nocturnal ＝夜行性的 horse 就是馬兒，這樣其實就找得到東西，複雜地說， rebel ＝造反、反叛，將〝 arming the 〞「造反」一下變成〝 nightmare 〞＝惡夢神話中的妖馬。

答案： Tuselli 的名畫〝 Nightmare 〞（二樓Ed.knox臥室牆上）

尋寶之十六 A distant,ancient Castle Keep. This Famous Prince a place to sleep.To sleep,perchance to dream. Of an upset teagarden indochine.

提示： upset ＝顛覆。將 teagarden 「顛覆」一下變成 great dane ＝大丹狗？

此題完全不能望文生義，廢話又很多…有夠刁鑽的。

答案：一樓圖書館中的一幅大丹狗畫像。

尋寶之十七 A man-horse on the fly sounds like a wounded bull's eye.

提示：可別像筆者一樣，馬上以爲是 Satyr,man-horse ＝人馬on the fly＝在飛行中 bull's eye ＝靶中心＝ center 音相近（ sounds like ）於 Centaur=man-horse 。

答案：三樓小教堂中的單人馬人像（有翅膀的哦！）找到半人馬像後，便會啓動三角棋…

三邊相連

提示：最先排出一條連接三角形三邊路徑者優勝，角落的棋子算連接兩邊。

答案： Stauf 可能是剛睡醒？實在是笨得可以。你一定會認爲這題是 Stauf 故意放水 ?!

## 第二幕 ACT 2

〝警告！切勿邊吃邊看本片，當心反胃！〞

出場序： Robin 、 Jim 、 Marine 、 Dr.Thordan （醫生）、 Carol 、 Elline 、 Chuck 、神祕男子、神秘女（ marine ？）、人面犬、藍衣少年（遇害）

劇情簡介：原來 Jim （警長）不是帶 Robin 閒逛，而是開車前導至 Dr.Thordan 的診所… Robin 和櫃台小姐 marine （！）說明來意後， marine 不大情願地通報 Dr. Thordan 。原來 Dr.Thordan 是當年幫 Elline 接上義手的醫師， Robin 詢問 Dr. Thordan 事情的眞相，起先他還支唔其詞，後來才坦承那段「血腥」的往事（當年手術的實況…）， Robin 聽完後說她實在也不想勾起 Elline 痛苦回憶，但她是唯一生還者… Dr.Thordan 說除了

Elline 之外，另有一人逃出生天，但自此便一直坐輪椅度日，她叫 Samatha Forth 。接著鏡頭轉至 Carul 和年青時代的 Elline 會面的情景（超寫實？），Elline 說「大事不妙了，趕快救救 Samaiha 吧！」然後就如煙地逝去，只剩 Carul 一人漫罵三字經。鏡頭帶到 marine 和 Chuck 在瀑布前親熱， marine 交給 Chuck 一把剃刀…。 marine 前往母親（ elline ）的餐館喝咖啡，Elline 勸 marine 不要跟 Chuck 再混下去，以免敗壞名聲，marine 頂嘴說：有其母必有其女，之後便揚長而去。

Robin 傍晚出來跑步（？），回程快到住處時，被 Jim 嚇一大跳，原來 Jim 專程來送 Robin 健康慢跑鞋的。再回到 Stauf 自宅，一位神祕男子拿著一本書直嚷著「太驚悚了！」隨後出現一位神祕女子（ marine ？）牽著條狗從書櫥中走出，不久，那隻狗冒出人頭在咆哮；而那女子的頭變成小魔鬼的模樣！最後一鏡頭，一名藍衣男子沒命地奔逃，不慎跌倒，然後便死在 Chuck 的剃刀之下…。

## 9th Hour

**尋寶之十八** Put an oline in a stein, mix it up , and get the equivalent of a fool's London subnay.

提示： oline ＝橄欖， stein ＝大啤酒杯，mix it up ＝攪拌；又是重組遊戲！olive+stein→television ！ fool=boob（呆子） subwau（地鐵）=tube（地下鐵、映像管） boob tube 爲電視機的俗稱！

答案：二樓 Brian Dutton 臥室中的破電視機。

**尋寶之十九** A vital instrumental part

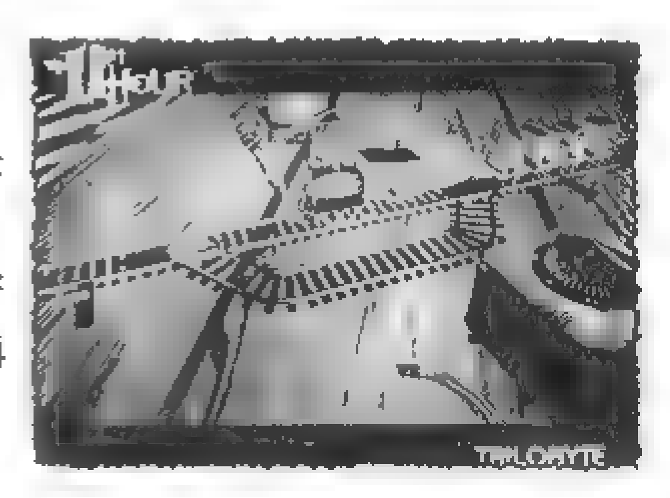
提示： vital ＝人體主要的器官，instrumental ＝樂器的、儀器的。恰好 Orgait 這個字兼具器官、樂器風琴的雙重意思！

答案：三樓小教堂中的風琴。

Carol 以 Game Book 發現，原本二樓封閉的樓梯已然開放！於是他趕忙上去，或許 Robin 就在上面…結果 Carol 在「閣樓」又碰到個難題…。

### 益智遊戲之七

提示：利用鐵道兩側的開關控制鐵路閘道（綠色：直行、紅色：轉彎）；旋鈕用來指揮小火車行駛方向（綠點：前進，紅點：後退）；最終目的要將字母排出 STAUF 的外貌。（ PS. 最好先在紙上作業好再玩…）



答案：

| | | | |
|---|---|---|---|
| (1) | F | | AUST |
| (2) | F | A | UST |
| (3) | AF | U | ST |
| (4) | F | AU | ST |
| (5) | A | U | FST |
| (6) | | U | AFST |
| (7) | U | | AFST |
| (8) | U | A | FST |
| (9) | F | UA | ST |
| (10) | AUF | | ST |
| (11) | AUF | S | T |
| (12) | SAUF | | T |
| (13) | SAUF | T | |
| (14) | F | UAST | |
| (15) | | UAST | F |
| (16) | | AST | UF |
| (17) | | ST | AUF |
| (18) | S | T | AUF |
| (19) | S | | TAUF |
| (20) | | | STAUF |

## 尋寶之二十 2223642 — 736846873

提示：第一個數字解譯成英文如下：academic ＝學院的，ivory tower ＝象牙塔→白色城堡 ?!（ ps. 即電話撥號盤的英文數字對照表！）

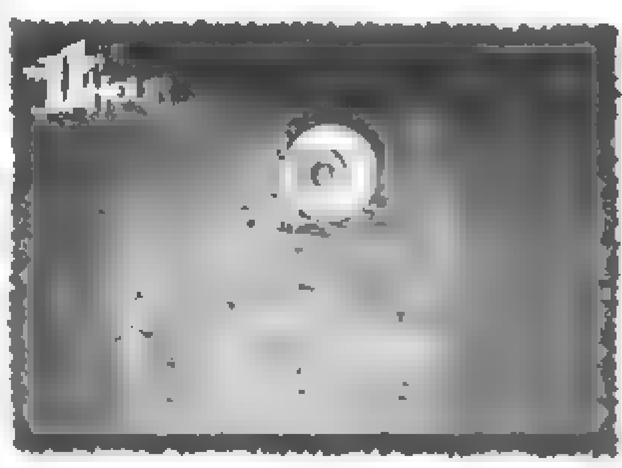
答案：三樓閣樓中的白色城堡棋子（西洋棋盤中央）

## 尋寶之二十一 Light piece from great orchestra

提示：Light＝亮光、火花，orchestra ＝管弦樂隊。great orchestra 之中含有 torch（火把）五個字母！

答案：三樓小教堂桌上的火把。

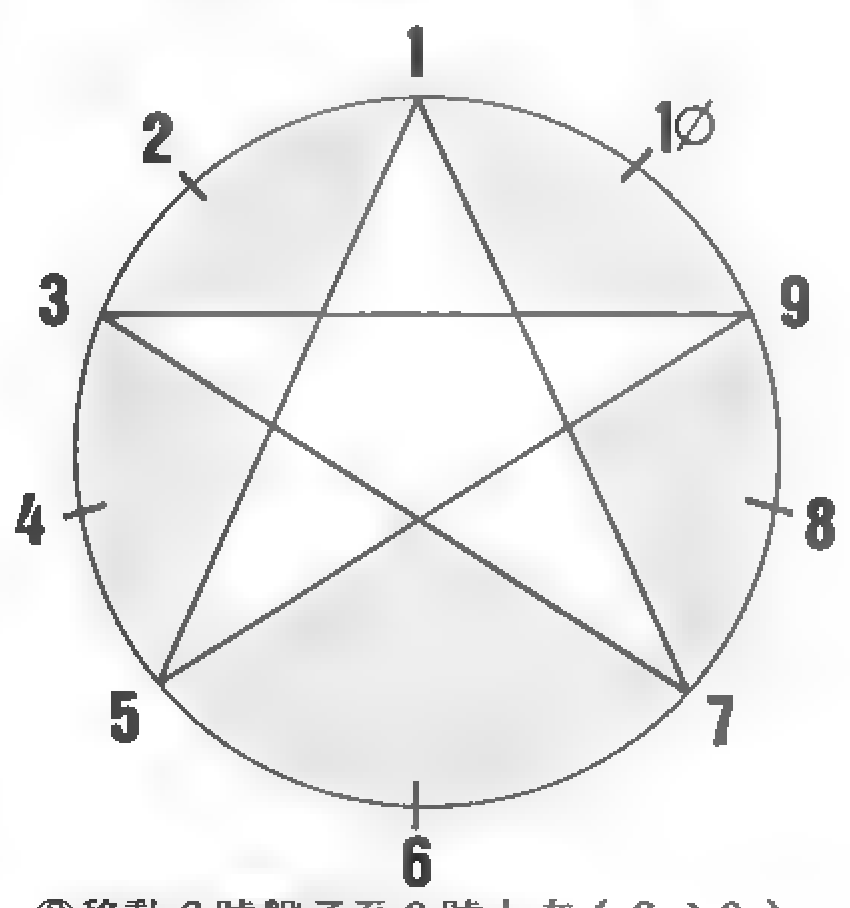
## 益智遊戲之八 眼珠謎



cauol 又以 Game Book 上發現一樓廚房現已開放，雖然其中可能有些很噁心的東東但爲了確認 Robin 的安危…。

提示：將十個盤子分成五疊，且都得位於五芒星頂點。每次移動盤子可越過兩個盤子（緊鄰或套疊均可），但移過的盤子不得再移動！

答案：①製作平面圖盤子編號 1 ～ 1 ϕ




②移動 6 號盤子至 9 號上方（ 6→9 ）

③（ 4→1 ）

④（ 8→3 ）

⑤（ 2→5 ）

⑥（ 10 →7 ）

## 尋寶之二十二 Cheesy gadget that sounds Larger.

提示：Larger （較大的）＝ greater → grater（磨碎器）； cheesy ＝乾酪製或粗劣的，gadget ＝小巧機械。

答案：一樓廚房流理台上的乾酪磨碎器。

## 尋寶之二十三 500 = 100 = 0 ?

提示：羅馬數字中 500＝D，100＝C，又英文中 is 有等於〝＝〞的意思，所以 500＝100→Disc（圓盤、唱片），但羅馬數字沒有 o！o 的外觀是圓形的，所以是「象形字」?!

答案：三樓實驗室桌上的光碟片（ 7Guest，真會打廣告！）

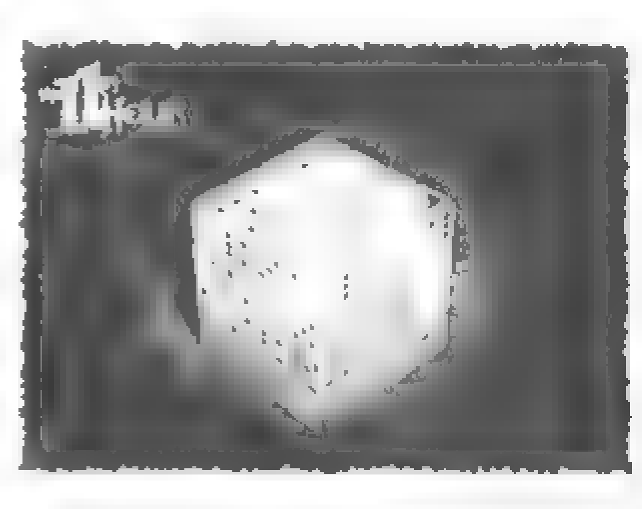
## 尋寶之二十四 Blend a 〝TEAPOT SHOT〞 and the pearlies won't rot.

提示：重組 TEAPOT SHOT 得 toothpaste（牙膏），pearlies（珍珠，比喻皓齒）

答案：二樓浴室洗手台上的牙膏。

## 益智遊戲之九 骰子遊戲

這是少數幾個 Carol 覺得有趣不冗長的好遊戲，地點在二樓 Ham Temple 臥室。



提示：目的是找出一條以左下方箭頭（◣）至右上方箭頭（◥）的路徑，每個數字都有記憶性，比方說你啓始點爲 4，然後選右方的 1，則以後再走到 4，路徑會自動向右延伸一格！

答案：起→右，4 點→右，1 點→右上，3 點→右下 換面，1 點 電腦下 ——→（右上，4 點）——→電腦→（右，6 點）→左上，2 點→上，1 點——→（右上，2 點）→終點！

## 尋寶之二十五 Slyness holding shipment in choppe

提示：slyness（狡猾）＝ guile，shipment （船載貨物）有一定的配額（ lot ）

choppe ＝ 砍、劈，guile ＋ lot ＋ in → guillotine ！（斷頭台）

答案：二樓 Ham Tomple 臥室的斷頭台

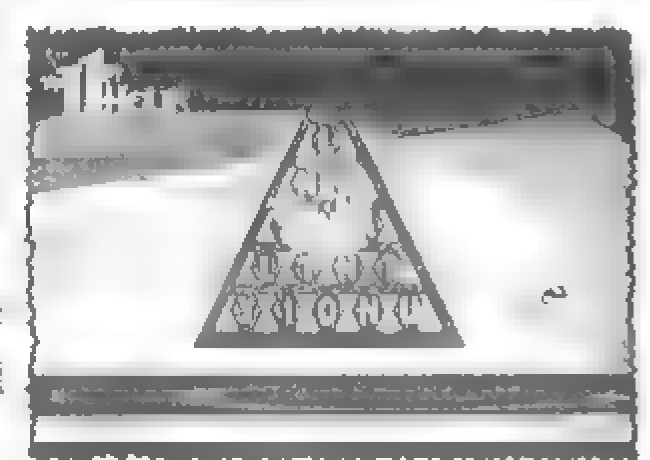
尋寶之二十六 Poor drainage could still produce a flower

提示： drainage ＝排水， flower ＝花，將 clvainage 重組可得 gardenia （梔子花）！

答案：一上二樓即可見到花兒的畫像，選白色那朵就對了。

## 益智遊戲之十

Carol 最怕這種文字遊戲了，但爲了拯救 Robin 也只好硬着頭皮上了…。



提示：抛出 2 個 15 個字母，長的英文單字，外圍的英文字母可任意選取，內圈的字母則必須有通路才能選取。

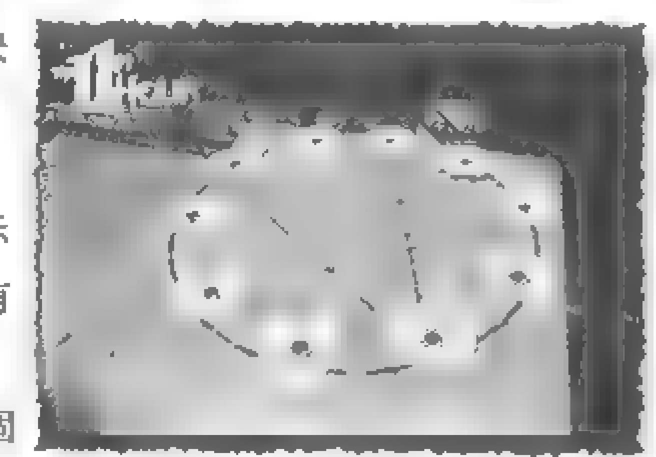
答案： UNINTENTIONALLY STRAIGHTFORWARD （「就是這麼直接明白」，又被 Stauf 戲弄一次）

尋寶之二十七 Sounds Like it got higher from wine

提示： got higher ＝ rose （都動詞過去式，都有升高的意思）又 rose 名詞即玫瑰，同時也是一種酒（ wine ）名！

答案：二樓 mren.Burden 臥室中的玫瑰花（放在桌上）

## 益智遊戲之十一 寶石轉盤



這個小時又快到尾聲了，因爲 Carol 發現 Game Book 顯示只剩這個房間還有未解的謎題…。

提示：使每個相鄰寶石接觸邊的顏色相同，寶石可以被互相對調或轉動。

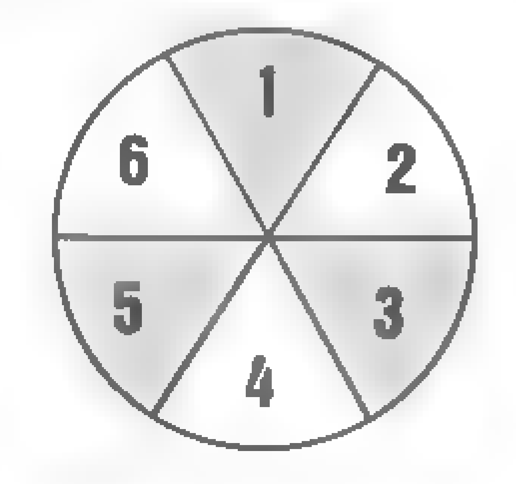
答案：

①製圖，將寶石編號 1 ~ 6

②1 、 4 對調

③3 、 5 對調

④5 、 6 對調




⑤3 轉 2 次（順時針以下皆是）

⑥5 轉 4 次

⑦6 轉 4 次。

尋寶之二十八 What kind of jewelry is angrier ?

提示： jewelry ＝珠寶、首飾， angrier 重組可成 earring （耳環）！

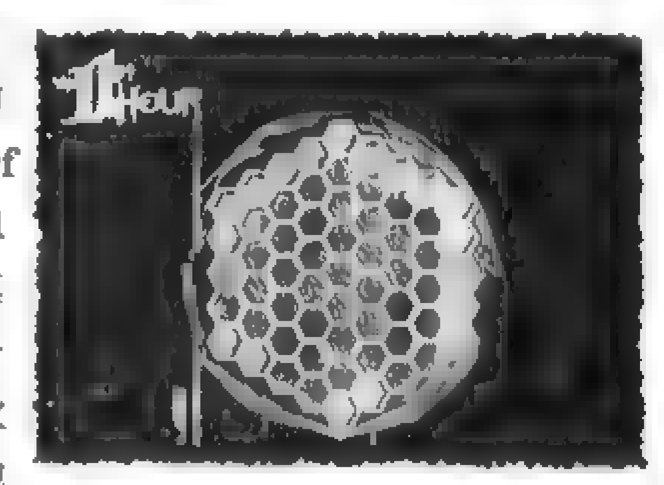
答案：二樓 Tul.Heine 臥室化妝台上的耳環（很小，要仔細看）

尋寶之二十九 you might hear a wellmannered Cockney with a 60's hairstyle.

提示： cockney ＝倫敦佬，倫敦方言， well-maunered ＝舉止良好＝ behave ，而 behave 的倫敦音很像 beehive （蜂窩），又蜂窩頭爲 60 年代流行的髮型！

答案：三樓陽台上的蜂窩。（即蜂窩棋）

## 鬥智遊戲之四 蜂窩棋



提示： Carol （你）使用黃色的蜂蜜做棋子，Starf 則使用紅色的鮮血做棋子，棋子前進到周邊格子時會分裂成 2 個，若一次前進 2 格且目的地周邊無我方棋子，則棋子僅前進不分裂；棋子前進後，相鄰的所有敵方棋子均會被轉化成我方棋子，最後目的是當棋盤（＝蜂窩）被下滿時，誰佔的格子多就算贏了！

答案：本題並無標準答案，僅提供幾個心得供讀者參考： a. 先下手爲強，將敵方的一半棋子吃掉，可簡化思考空間 b. 金角銀邊 c. 不留活眼，這裡可不是下圍棋，蜂窩棋中一個棋子最多可以一次幹掉 6 個棋子！不得不小心。

出場序： Samatha Forth （ Game Book 設計者？）、Robin 、 Carol 、 Chuck 、 Elline 、 Marine.

劇情摘要： Robin 前往 Samatha 住處打算訪問她，Samatha 本不讓她進來，直到 Robin 說出 Elline Wyling Dr.Thordan 2 個關鍵人名才得以進入。雖然 Robin 一再逼問偵

相， Samatha 都矢口否認，直到 Robin 不客氣地問為什麼 Samatha 去過 Stauf 自宅後就一直坐輪椅？ Samatha 氣得叫 Robin 趕快滾！Robin 臨去前說：「都已經 20 年了，難道說出眞相的時候了…」

Carol 到達三樓的閣樓，只見年輕時的 Samatha跪在地板上悲歎，喃喃念著：「Elline 受傷了，都是我的錯…。」

Chuck將自己殺死的受害人屍體丟入 Stauf 自宅中，然後離去。

Samatha親至 Robin 住處，終於要全盤托出眞相了！ Samatha 的自白大意如下：「 20 年前的驚魂夜，我得知 Peten 和 Charlie 要去 Stauf 自宅，也就是傳說的鬼屋探險，我不知天高地厚地拉著 Elline 也進去探險…都是我害了 Elline ！ Seauf 自宅不只是房子而已，它是個活生生的東西，因為我們都被它強暴了…妳一定以為我是瘋子吧 ?! 當時，我們都感覺到全身被撫摸， Elline 嚇得拔腿就跑，結果在大門前，右手竟被鐵門夾碎掉！最後我們都懷孕了，我選擇墮胎，卻因此受到不明傳染病，下半身癱瘓至今，而 Elline 則不敢墮胎，生下了 marine ！她是惡魔之女，最近發生的失蹤案件一定跟她有關，妳去問 Elline 就知道了！

Carol 在二樓走廊聽到奇怪女子的聲音，隨後是進一個房間受到一名女子的誘惑， Carol 不為所動，問她知不知道 Rolin 下落，她說不知道，然後哀求 Carol 帶她走，接著便消失了。

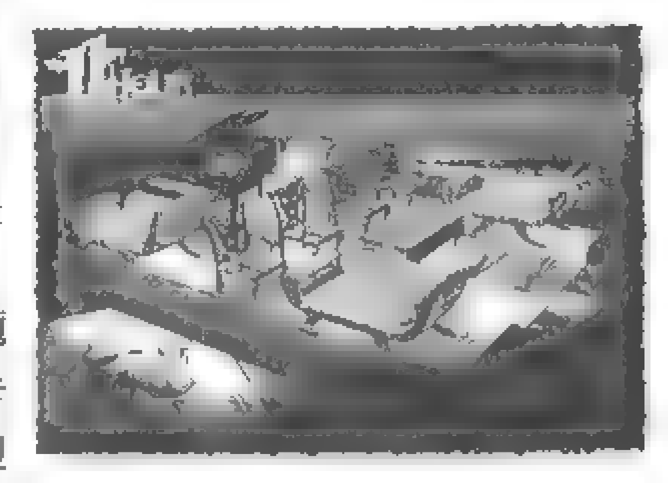
Robin 再次走訪 Elline 的店， Elline 依然如故，即使 Robin 不斷拿 Samatha 的話來刺激 Elline ，她依然矢口否認，最後 Elline 說：「妳這麼相信的話，何不自己前往 Stauf 自宅一探究竟？怎麼，怕了吧？」 Robin 站了起來，調頭離去… Manine 回頭以可怕的眼神看著遠去的 Robin …。

## 10th Hour

Canel 發現 Game Book 這次的字謎應該在一樓音樂間中，於是…

### 益智遊戲之十二

提示：任向傢俱皆可往旁邊的空位移動（當然要和傢俱大小相同才行），最終目的是將鋼琴搬出去（即紅色箭頭旁）。本題非常地複雜、機巧！連 Game Book 的提示都說這題很難，建議有心挑戰本題的玩家可以用原卡紙製作平面的模型，然後在依此演練，會比在電腦前直接操作要快多了。



（ ps. 嘗試先將 4 張沙發挪到最左邊！）

（方向說明：↑↓←→即上、下、左、右一格的意思）

**答案：**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| sofa1 | sofa1 | C1 | sofa3 | sofa3 |
| Piano | Piano | C2 | Desk | |
| Piano | Piano | C3 | Desk | |
| sofa2 | sofa2 | C4 | sofa4 | sofa4 |

將立體圖轉換成平面配置圖（ 5 × 4 ）

C1 ～ C4=4 個椅子 Sofa1 ～ Sofa4= 4 張沙發椅 Desk ＝書桌， Piano ＝鋼琴。

(1)

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| sofa1 | sofa1 | C1 | sofa3 | sofa3 |
| | | C2 | C4 | C3 |
| Piano | Piano | sofa4 | sofa4 | Desk |
| Piano | Piano | sofa2 | sofa2 | Desk |

Desk →
C3 →↑
C4 ↑→
Sofa4←
Desk ↓
C3 →
C4 ↑
Sofa4 ↑
Sofa2→→
Piano ↓

(2)

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| C2 | C4 | sofa1 | sofa1 | C1 |
| Piano | Piano | C3 | sofa3 | sofa3 |
| Piano | Piano | sofa4 | sofa4 | Desk |
| sofa2 | sofa2 | | | Desk |

C2 ←←
C4 ←←
C3 ←←
Sofa3 ↓
C1 →→
Sofa1 →→
C4 ↑
C2 ↑
Piano ↑
Sofa2←←

(3)

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| sofa1 | sofa1 | C1 | sofa3 | sofa3 |
| C4 | | Piano | Piano | C3 |
| C2 | | Piano | Piano | Desk |
| sofa2 | sofa2 | sofa4 | sofa4 | Desk |

Sofa4 ↓
C3 ↓→
Piano →
C2 ↓↓
C4 ←↓
Sofa1 ←←
C1 ←←
Sofa3 ↑
C3 ↑→
Piano →

(4)

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| sofa1 | sofa1 | sofa3 | sofa3 | C3 |
| C4 | C2 | Piano | Piano | C1 |
| sofa2 | sofa2 | Piano | Piano | Desk |
| | | sofa4 | sofa4 | Desk |

C2 →↑
Sofa2 ↑
Sofa4 ←←
Piano ↓
C1 ↓→
Sofa3 ←
C3 ↑
C1 →
Piano ↑
Sofa2 →→

(5)

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| sofa3 | sofa3 | Piano | Piano | C3 |
| sofa1 | sofa1 | Piano | Piano | C1 |
| sofa2 | sofa2 | C4 | C2 | Desk |
| sofa4 | sofa4 | | | Desk |

Sofa2 ↓
C4 ↓→
C2 ↓
Sofa1 ↓
Sofa3 ←←
Piano ↑
C2 →→
C4 →→
Sofa ↑
Sofa4 ←←

(6)

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| sofa3 | sofa3 | C4 | | |
| sofa1 | sofa1 | C2 | Piano | Piano |
| sofa2 | sofa2 | Desk | Piano | Piano |
| sofa4 | sofa4 | Desk | C3 | C1 |

C2 ↓←
Desk ←
C1 ↓↓
C3 ↓↓
Piano →
C4 ↑↑
C2 ↑↑
Desk ←
C3 ←↓
Piano ↓

（大功告成）

## 尋寶之三十 Instrument is sharp, but missing is head

提示： head ＝頭、頂端， sharp 去掉（ missing ）頭就是 harp （豎琴）！

答案：一樓音樂間的豎琴。

## 尋寶之三十一 A Defective truck with a crane makes for a ball-busting ballet.

提示：又是一題重組字母，truck 加 crane 可以重組爲 nutcracker （胡桃鉗），a bell-busting ballet ＝胡桃鉗芭蕾劇（因爲胡桃像球狀）

答案：二樓遊戲間的外的胡桃鉗（玩具士兵模樣）

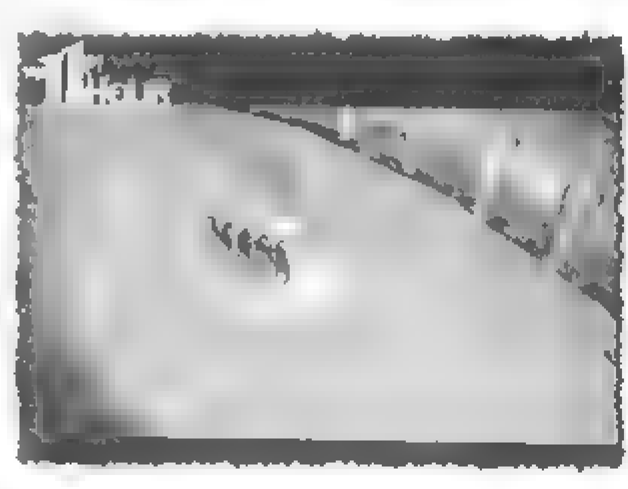
## 尋寶之三十二 Look at the key missing first misprinted label.

提示： eye 少了第一個（ firse ）字母＝ ey ， misprinted ＝印刷錯誤， Label 重組後可得 eball ，ey+eball=eyeball（眼珠子）！

答案：二樓遊戲間控球桌上的眼球。

## 尋寶之三十三 Disabled cutting edge.

提示：這題其實不用多想， edge ＝刀刃，cutting ＝切割。又 Dis 一字首有分組的意思，故 abled 重組爲 blade（刀口、劍）



答案：二樓 Ham.Temple 木頭的刀子。

## 尋寶之三十四 Unreasonable Reason.

提示： reason ＝原因＝ motive ， unreasonable ＝ crazy ＝ loco ＝有狂、不理智 loco + motive=locomotive （火車頭）。

答案：三樓閣樓的玩具火車頭。

## 尋寶之三十五 Paper used in unusual theses

提示： unusual theses ：不尋常的論文？theses 重組後成爲 sheets （紙、床單）。

提示：二樓 Mrth.Burdan 臥室床上的沾血床單。

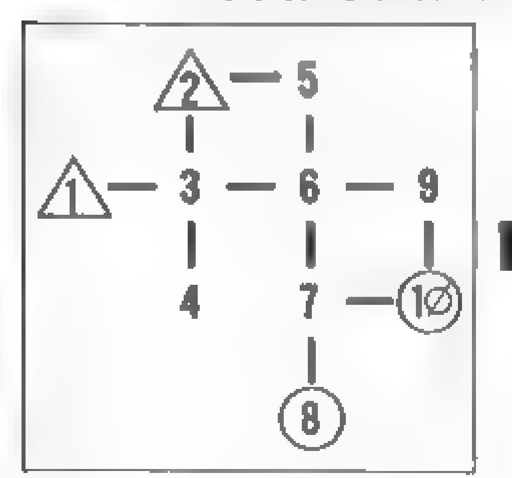
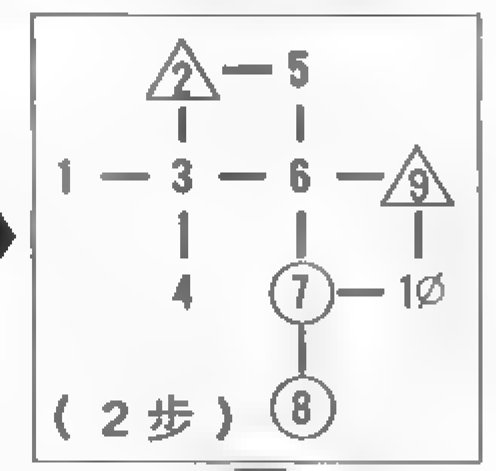
## 益智遊戲之十三 主教互換

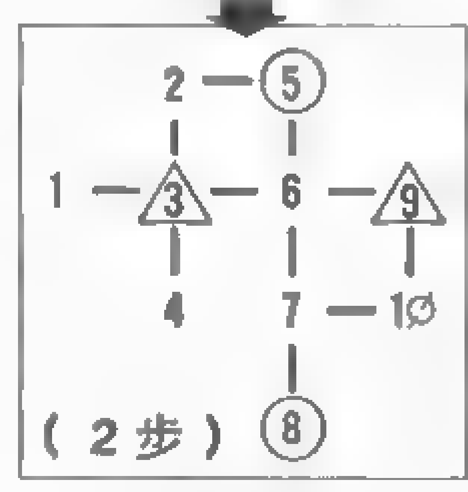
Carol 來到二樓娃娃室，尋找 Robin 下落…

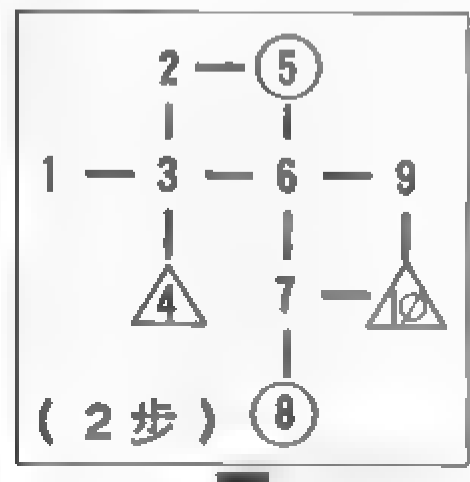
提示：對調黑白主教的位置，西洋棋中主教走斜線（不限步數），而在本題中，多了個限制：黑、白主教不得在同一直線上， Game Book 說她可以 18 步解出。

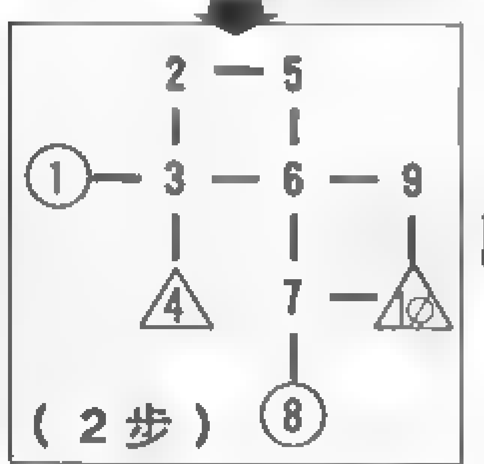
答案：將立體斜向圖轉繪成平面直交的配置圖

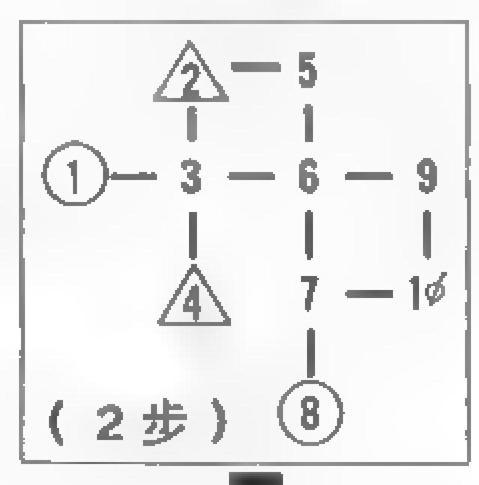
△白色主教
○黑色主教

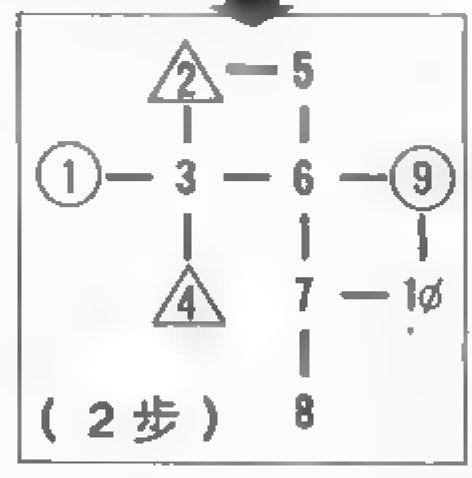



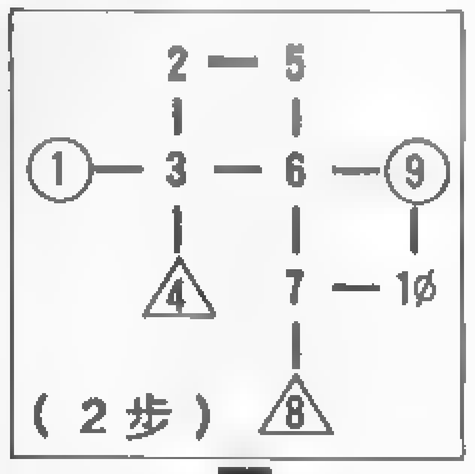


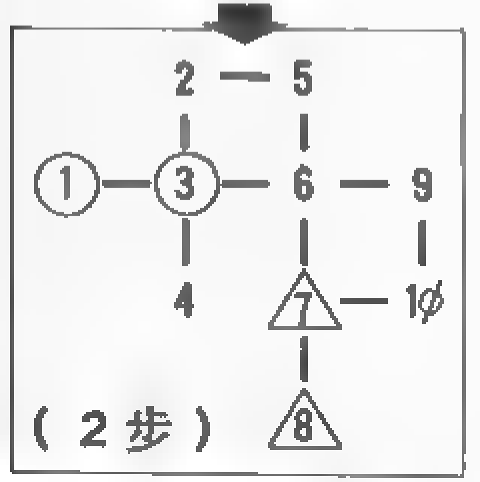


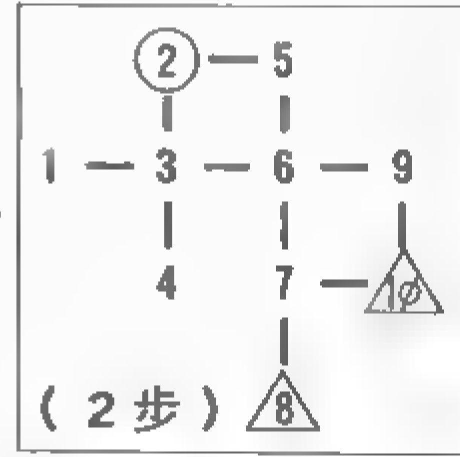













共 2 × 9 = 18 步

### 尋寶之三十六 Adroit holding a sharp instument

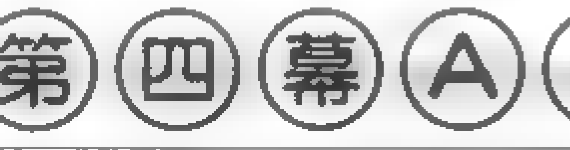
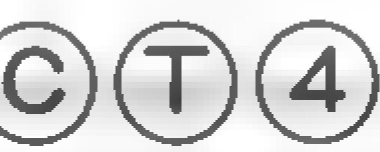
提示：adroit＝機敏、靈活＝clever、 holding ＝擁有，clever＋a＝ cleaver （屠刀）＝ sharp instrument （鋒利的器具）！

答案：一樓廚房的屠刀。

### 尋寶之三十七 A Desserted Arthropod

提示：Arthropod＝節足動物， dessert ＝甜點，蠻直觀的吧？又 Desserted 音很像 deserted （被遺棄）＝ extinct （絕種）→Trilobyte （三葉蟲）

答案：一樓餐廳桌上的三葉蟲點心（真噁心！）


提示：最先連成 4 子一線者優勝，但棋子會往下掉到有東西支撐為止，且要時刻留心 Stauf 的「斜角」攻勢。

答案：唉！本題亦無標準答案，斜角連線比較有可能成功，勝負通常要拖到最後（假設你都沒有失誤的情況下）才見分曉！

## 第四幕 ACT 4

出場序： Marine 、 Chuck 、Jim 、 Robin 、 Stauf 、 Samatha

劇情摘要： Marine 又要叫 Chuck 殺人了，這次對對象是Robin!Chuck 很不願意，因為 Robin 是知名電視製作人，但 Marine 問 Chuck難道願意讓 Chuck 知道 Stauf 的秘密（？），Chuck 這才點頭， Chuck 想和 Marine 溫存一下， Marine 推開 Chuck 說：等你幹完這件事，再來找我…。

Chuck 潛入 Robin 屋內，舉起刀子，用力地往床上刺去，結果殺錯人了（倒楣的 Jim，才風流一夜就…） Chuck 想把刀拔起卻拔不起來，乾脆將屍體連同 Jim 的衣帽全部帶走，免得 Robin 太快懷疑。

Chuck 又故計重施，想把屍體丟進 Stauf 鬼屋了事，結果這次莫名奇妙地被吸進屋內，碰到 Stauf 跟他的女人（？）在廚房磨刀，然後 Stauf 嚷著：「 Chuck 湯， Chuck 牛排！」，於是他的女人便舉起屠刀朝 Chuck 脖子砍下…。（真是罪有應得）

Robin 決定親自出馬，前往 Stauf 鬼屋探明真相， Samatha 看著螢幕不停地祈求： Robin ，別進去！（真奇怪？ Stauf 爲何允許 Samatha監看到他屋內、屋外的一切……!?）最後 Robin 還是踏入大門…。

# 11th Hour

**尋寶之三十八** 663 264625 46 2 6455466

提示：還是用電話撥號盤的英文字母解譯：One animal in million。Million 中藏著一頭 lion（獅子）

答案：二樓樓梯旁的獅子像

〔第五幕之一，詳見後文〕

**尋寶之三十九** Drink left at sea.

提示：考航海術語， Port ＝左舷（ Left ），Port 有葡萄酒的意思，故可以喝（ drink ）！

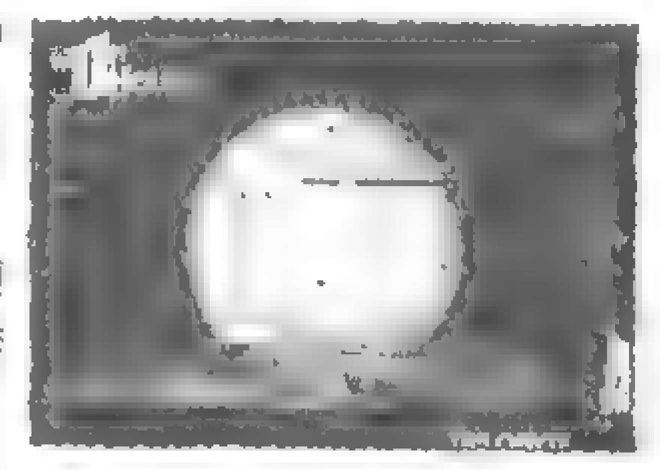
答：二樓 Ed.Knox 臥室桌上的一杯葡萄酒。

〔第五幕之二〕

**尋寶之四十** Snake、baby、trap

提示： rattler 既是蛇的一種（ rattle snake ），也是嬰兒用品（ baby trap ）

答案：三樓育嬰室中的波浪鼓（ rattler ）C＊必須從二樓的娃娃室密門進入育嬰室！）



〔第五幕之三〕

**尋寶之四十一** A Letter from Greece is quite a number in Rome.

提示： Letter ＝信或字母，希臘（ Greece ）字母的第 24 個字母爲ＸＩ，恰好是羅馬（ Roine ）數字的 11 。

答案：一樓大廳祖父鐘，鐘面上的ＸＩ字樣。

〔第五幕之四〕

**尋寶之四十二** The eight letter word has Kst in the middle, in the beginning and at the end.

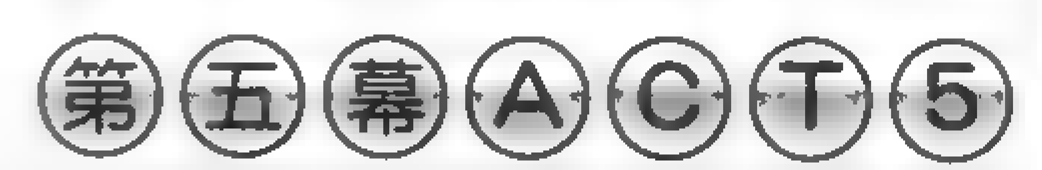
提示：Kst 在中間， in 在前面，and 在後面，加起來就是 inkstand （墨水台），正好 8 個字母，（別忘了先存進度！如果你想看完 3 個結局的話！）

答案：一樓圖書館書桌上的墨水台（ ps. 找到墨水台之後，鋼筆寫如下句子：〝 Play in my doll house 〞＝到我的洋娃娃屋玩吧！）

## 益智遊戲之六 新型五子棋

提示：跟傳統的五子棋一樣規則，除此之外，先夾殺對方五對棋子者也算優勝（即 4 子一線，外面 2 子爲乙方棋子。

答案： Stauf 有時會顧著吃子而忘了你已經快連成五子了；所以有時故意引誘 Stauf 吃子是個可以考慮的策略，或者開始幾步都不要有 2 子併靠的情況，以夾殺 Stauf 棋子爲優勝目標也可以。



## 第五幕 ACT 5

（之一） Robin 狼狽地走在二樓走廊間（身上多處傷痕），此時傳來 Stauf 的聲音：「妳不喜歡貓吧？打從妳是小女孩就這樣了，你還和姊姊一起把小貓沖入廁所馬桶中，活活害死牠！」Robin 正驚奇 Stauf 怎麼知道這些事時…一隻老虎撲向 Robin ！

（之二）一名中年男子向 Caral 說：「抱歉，不知道你來了…你要些酒嗎？算了，你大概也沒空吧！你在找她對不對，當心！有人正朝你而來，你無法逃避，最好躲起來。

（之三）惡魔寶寶對 Robin 說：「我要媽咪！」Robin 嚇了一跳，此時， Stauf 現身在 Robin 面前，問她是不是想要成功、權力、金錢…等事物，只要向這棟房子開口，心願就會實現， Robin 本來不相信，但 Stauf 說：「妳在這房子中，難道感覺不到它強大的魔力？」Robin 開始動搖了…她問：「眞的？什麼東西都可以得到？」

（之四） Samatha 眼見 Robin 處境危險，立刻用 Game Book 告知 Carol ， Carol 大聲地叫 Robin 不要說話， Robin 雖然也聽到了，但 Stauf 說那只是妳的幻覺，要 Robin 大聲說出她的夢想， Robin 說她想要有自己的電視廣播網！結果 Samatha 出現在 Game Book 上對 Carol 說：「一切都太遲了！」但 Carol 決心非見到 Robin 不可，不顧 Samatha 勸阻，依舊繼續探險…。

## 落幕

結局當然就由你（ Carol ）來決定囉！相信看過劇情簡介的讀者都知道正確答案了！不過我相信想試試「禁果」滋味的玩家也有不少吧！

本篇攻略分爲心得與攻略兩部份。心得部份是一些作戰的基本技巧，攻略部份則包含了戰役模式的八個場景。由於＜英雄無敵＞的戰役模式大同小異，所以筆者只以阿拉瑪王爲例，爲各位說明攻略的技巧。

# 壹 心得部份

## A 消耗對方英雄：

嚴格說起來，逐漸消耗敵人的英雄是比佔領其城堡更有效的作戰方法。因爲敵人的軍隊也必須由英雄統領，才能從事對外的征戰，但是聘請英雄必需花費 2500 單位的黃金，而召募部隊中其他的生物，又需要再花上一筆不小的開支；從經濟層面來看，如果把敵人的英雄當作優先除去的目標，一一地加以殲滅，敵人到後來就沒有經費組織一支強大的部隊以進行攻擊或防禦的任務，當然就只能任我們宰割了。

從戰略層面來看，只攻擊敵人的城堡而不理會他們的英雄，是一種短視近利的作法；因爲要消滅一位玩者，除了必須攻佔其所有的城堡、村莊外，也必須消滅其所有的英雄，所以佔領城堡並不能使遊戲結束，反而會因爲需要防禦的地點過多，而給敵人趁虛而入的機會。

不過這並不表示攻佔城堡就不重要，因爲如果沒有每個城堡所提供的 1000 單位的黃金，想要出兵作戰，無異是癡人說夢；但是如果害怕敵人進攻，而在每座城都部署重兵，就很難發揮兵力集中的效果了。權宜之計，就是只把少數城堡的建築物蓋齊全，以提供所需的魔法與兵種，並且佈置足夠自衛的兵力；其他的城堡則不加以增建建築物，這樣即使被敵人奪去，也不過損失每個回合 1000 單位的黃金。

集中兵力擊破分散的敵軍，是大家都有的用兵常識，想要當一個無敵的英雄，當然也是要用這一招。由於遊戲是以時間來計分，如果想要獲得高分，必須要訓練出一兩個經驗值與魔法能力超強的英雄，由他們統率大部份的強力兵種，負責蒐集散落在各地的寶物，消滅敵人的英雄，或是攻下防禦堅強的城堡。至於蒐集資源與攻佔村莊的任務，倒是可以交給二線的部隊去完成。

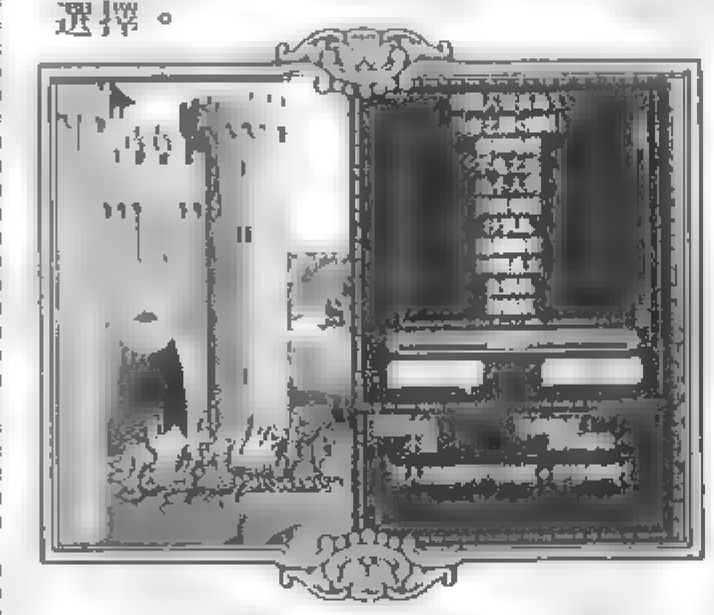
## B 善用資源：

遊戲一開始所提供的資源相當有限，除了木頭和金屬之外，其他的資源大約都只有十個單位，這麼稀少的資源對於國力的發展有很大的限制。如果把這些資源用在興建魔法師公會上，那麼就暫時無法興建可以招來強力兵種的生物居所；但是如果是用在生物居所上，魔法的發展勢必又會延遲許多。魔法和強力兵種在戰鬥時各有所需，但是在資源有限的情形下又難以兩全，所以除了看情況決定優先的用途外，還是要趕緊佔領礦場。

對於扮演艾費倫王與史萊爾王的玩家而言，先建造生物居所是比較好的選擇。因爲武士與野蠻人在能力提升上，是以攻擊力與防禦力爲主，知識與法力的提升並不多，倒不如先建造生物居所，多掠奪一些礦場與寶物。至於選擇拉曼達女王與阿拉瑪王的玩家，當然是先發展魔法這項吃飯的工具了。雖然先發展強力兵種可以取得起步上的優勢，但是最後主宰戰役成敗的關鍵，仍然是具有強大毀滅效果的魔法，絕對不要輕乎魔法的發展。

## C 魔法使用：

魔法是影響戰鬥勝敗的重要關鍵。在地圖上使用的空間之門、回城術，可以大幅節省人員移動的時間，對於解決突發的危機有很大的幫助，並且也可以縮短完成戰役所需的時間。戰鬥時使用的法術，以落石術、麻痺術、與復生術最爲好用。如果能先以落石術把威脅較大的敵人減弱或消滅後，接下來的戰鬥就順利多了。使用麻痺術則使敵人該回合都無法行動，施展在強力的敵人身上，就可以不必擔心他的反擊。戰鬥難免會有兵員的損失，這時候使用復生術來恢復鳳凰、獨眼巨人等強力兵種，我方的兵力就會不虞匱乏了。至於超渡術在一般時候根本就沒有用處，但是如果你想要搜索船骸或墳場的時候，它就是用來對付鬼魂的最佳選擇。



使用魔法時要注意一點，如果敵人的數量少，就不妨以落石

術一舉殲滅他們，但是如果敵人相當的耐打，就不妨讓他先施展法術，然後我們再看情況，決定要用什麼法術來回應他。

## D 聘用英雄：

對英雄而言，最重要的屬性就是移動能力和魔法能力。由於遊戲是以計算完成時間日的方式來計算最後的分數，所以移動能力愈高就愈能節省時間，而且移動力高的英雄還可以迅速蒐集資源，對早期的發展頗有助益。

如果想要在一開始就快速發展的話，必須仰賴英雄四處蒐集資源，並攻下一些村莊來增加稅收。在遊戲所提供的四種英雄中，筆者認為野蠻人和魔法師是最佳的選擇。野蠻人的行動能力最高，而且不受地形的影響，適合用來在早期進攻防備微弱的村莊，或是幫玩家收集寶物與佔領礦場。但是他最大的缺點是魔法能力非常差，如果能夠把一些能增進知識與法力的寶物交給他（如終極知識卷軸、無上法力寶杖），那麼野蠻人的英雄幾乎接近完美了。

魔法師的法力和知識提昇都很快，是筆者作戰時最常用的英雄。由於他的魔法能力甚強，只要能再拿到能增加移動力的寶物，效果也不輸給野蠻人。至於可以提升士氣的英雄，與增加海上移動力的女巫，筆者使用過的效果並不佳，所以不建議各位聘用。

## E 攻城戰鬥：

為了避免不必要的死傷，戰鬥時要先消滅如巨魔、德魯依、弓箭手等會投射武器的敵人。對於這些會投射武器的敵人，只要站在他的身邊，他就不能投射武器，只能用匕首等武器來近戰；所以只要利用兩組會飛行的生物，快速移動到他們身旁，就可以不必擔心遠程火砲的攻擊了。

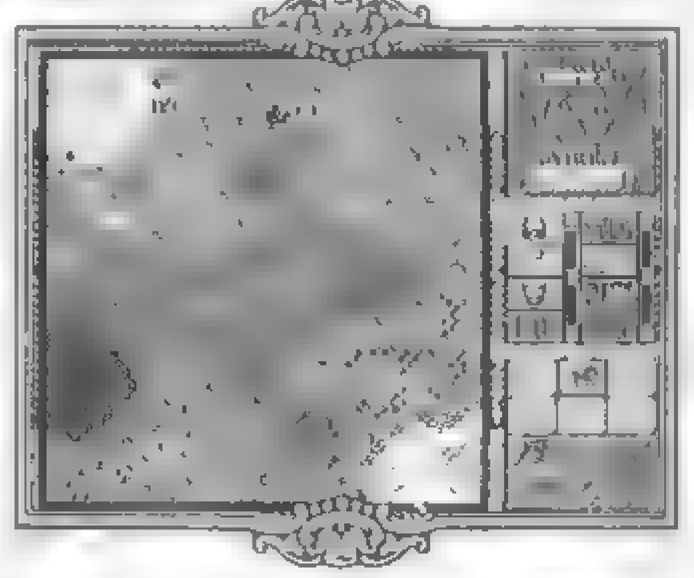
不論使用魔法或一般攻擊，目標應先鎖定移動力較高的敵人與會投射武器的敵人，把他們都除去後，就只剩下移動速度慢的敵人，這時候就可以讓弓箭手放箭，慢慢地收拾他們。

城堡的防禦對進攻造成不小的障礙，如果再加上有英雄協助防守，還有可能會遭到魔法的攻擊。所以在進攻城堡的時候，要選擇沒有英雄防守的，要與對方的英雄決戰，則要選擇在城堡以外的地區，這樣可以必免處於雙重不利的條件下。

## F 兵種選擇：

雖然英雄主宰著戰場的勝敗，但是實際從事戰鬥的，卻是各種招募或自願加入的生物，所以兵種的搭配是相當重要的事。當然，如果能把各類最強的兵種統合在一起，當然是件相當令人有成就感的事，但是如果英雄沒有可以提高士氣的寶物，在部隊中混合三個以上的種族（如深山一族加上森林一族加上平原一族）將會造成士氣低落。

在選擇兵種的時候，速度、攻擊、防禦力是最重要的三個考量因素。像飛龍、鳳凰與獨眼巨人這些超強而且又能攻擊兩格的生物，自然是不二的選擇；至於德魯依和巨魔這兩種能投射武器的強力兵種，能夠大量的招募當然更好。



# 貳 攻略部份

## 1 玄關之爭：

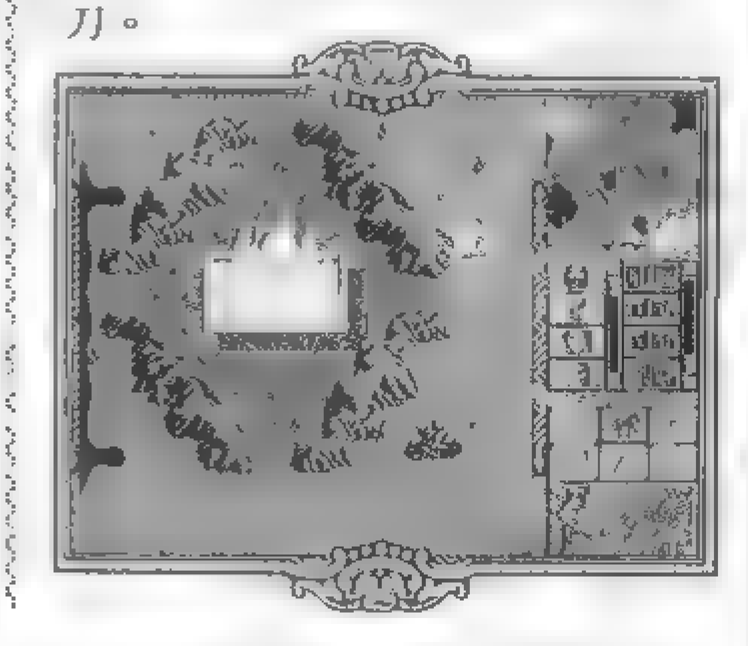
●勝利條件－攻下小島中央的玄關城。

本關的資源大多集中在中央地帶，先攻進中央地帶的人就可以掌握極大的優勢。首先應該再召募一位英雄，來負責搜集領土內的寶物與資源；另一名英雄則向中央地帶掠奪資源與礦場。一開始大家的國力都不強，所以要趕快發展魔法，對於敵人的戰鬥則不要輕易介入，只要好好掌握住這些礦場就好了。在敵人自相殘殺一段時間後，必定會有一些國家的國力大幅衰退，這時候我們就可趁虛而入，輕輕鬆鬆地把他消滅了。要攻入玄關城之前，最好事先把其他三國都消滅，這樣就可以全力生產飛龍，組織大軍攻入其中。

## 2 古群島戰記：

●勝利條件－消滅其他三國

本關共有四座大的島嶼，每個王國都各自佔有其中的一座，而每座島嶼間都有一個傳送點可以相通。在阿拉瑪王的本島上，礦場、資源與寶物都相當的豐富，所以首先要作的事，就是將這些東西都『收歸國有』；此外，本島上還有兩座村莊等著你去攻佔。把島上的三座城全部掌握起來後，要盡力發展魔法和飛龍，才有足夠的本錢與人爭雄。如果兵力許可，可以派一個英雄經由傳送點到其他島嶼上搜括寶物與資源，但是要防止敵人由傳送點入侵。在發展出了空間之門後，可以透過法術直接飛到海峽的另一岸，在這些國先從艾倫費王開刀。



## 3 受創的土地：

●勝利條件－找出神靈之眼

本關的地形複雜，但是寶物與資源衆多，要有三名以上的英雄，才可以迅速搜集這些東西。在這種情況下，應該以魔法的研究爲優先。在地圖的中央部份，有五六件由飛龍看守的寶物，只要使用空間之門，要拿到這些東西簡直是易如反掌。由於地圖上遍佈著資源與寶物，加上石碑分佈的範圍十分廣，所以絕對要趕快發展出空間之門。既然本關的主要任務是找出神靈之眼，那麼就不必太熱衷於消滅其他的國家了，不過爲了避免敵人坐大，倒是應該適時地掃除他們的英雄。

## 4 一舉定江山：

●勝利條件－消滅其他三國

本關的地圖雖然也不小，但是缺乏怪物的屏障，所以很快就會跟敵人短兵相接了。爲了掌握最有利的條件，一開始不妨再召募一個野蠻人英雄，派他向中央的沙漠地帶進軍，負責搜集資源與寶物，並佔領礦場，如果發現神燈那麼趕快召募一些燈怪，更可以掌握先機。魔法師則組織一支較大的軍隊，負責攻佔臨近地區的一兩個城堡，增加建設所需的經費。不過一開始擁有的城堡數目不要太多，三四個就已經足夠了，如果佔領過多的城堡，勢必要分派兵員駐守，兵力分散後，很容易被敵人各個擊破。

## 5 進佔艾費倫城堡：

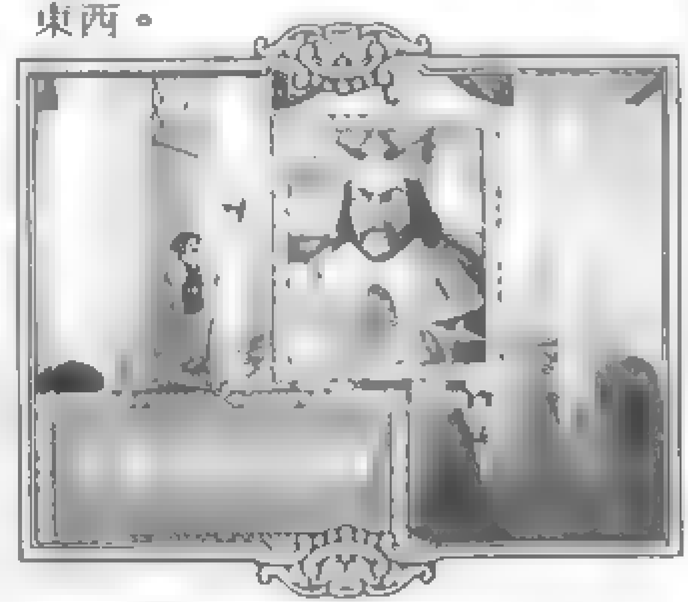
●勝利條件－攻下西北方的首都

本關敵我雙方被河流分隔開，只有一個傳送點可以由陸上相通。至於唯一可以造船的城市，座落在敵人的那一岸，所以就攻擊而言，我方是處於被動的一方。雖然敵人不會很快就造船攻過來，但是在這段時間的累積後，他的兵力可是超級強大喔！如果不趕快把礦場佔領下來，並生產一定數量的飛龍，可能會被打得落花流水哨！艾費倫王的首都並不與其他的地區相通，必須要利用船隻才能到達；而且其中部署的兵力非常多，所以要仰賴落石術與飛龍的幫助。

## 6 瞄準史萊爾城堡：

●勝利條件－攻下東北方的首都

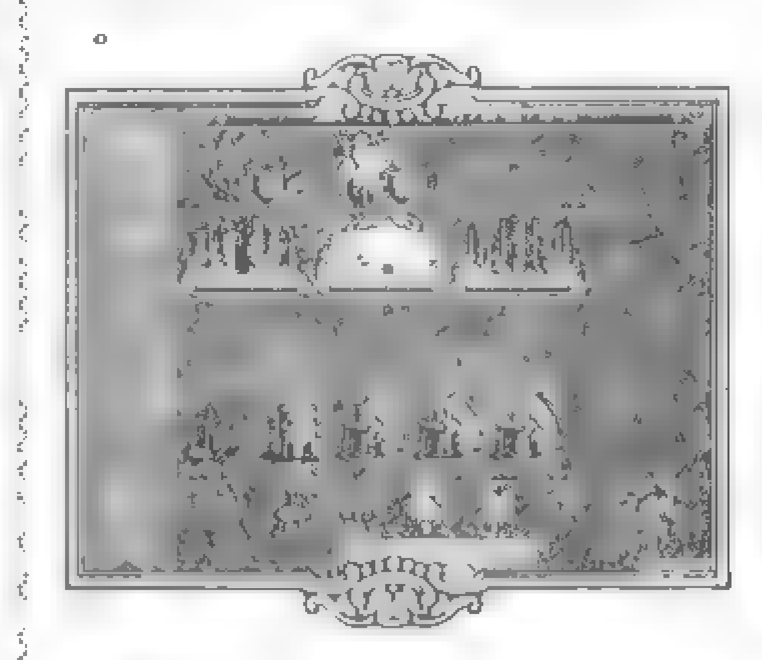
本關的對手是難纏的野蠻人，雪地與沙漠對他們根本不成問題，通常不用兩個星期的時間，他們就會兵臨城下了。爲了抵抗他們的入侵，必須要研究出火球術或落石術。至於生產飛龍所需要的硫礦，位於遙遠的沙漠西南方，必須派遣移動力高的英雄去攻佔。簡介中所提到的沙漠盟友，大概是指神燈裡面的燈怪吧！不過這些神燈有大量的怪物看守著，想要順利召募到燈怪，還是得借用強力魔法。在沙漠東北方有大量燈怪看守著的寶物與神燈，可以利用空間之門來拿取這些東西。



## 7 攻擊拉曼達城堡：

●勝利條件－攻下西北方的首都

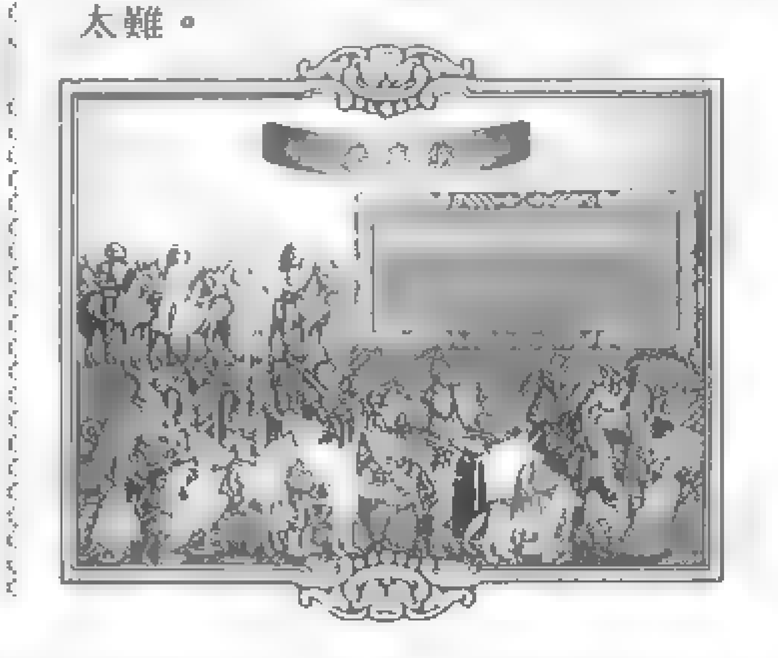
其實本關可以說是最容易的一關，因爲造船的主導權在我方，只要不造船，敵人永遠無法攻過來。在沒有生產相當數量的飛龍之前，不要急著造船四處冒險，否則船隻被奪走後，敵人可能就會不斷地殺過來了。入侵拉曼達的城堡時，可以先攻下西方的城堡作據點，然後在該地生產鳳凰、獨角獸與德魯依，再搭配由本土所運過去的飛龍，在復生術和落石術的協助下，就可以攻陷拉曼達的首都了。拉曼達的領土是迷宮，所以要先發展空間之門。



## 8 君臨天下：

●勝利條件－攻下大陸中央的飛龍城

本關的難度不低，所以要穩紮穩打慢慢來。一開始先派人在領土的北方與西方收集資源，但是不要急於攻佔村莊，以免兵力太過分散。掌握了礦場後，接下來就可以把矛頭指向最近的女巫－拉曼達了。在不斷地消耗拉曼達的英雄後，她會將城裡的軍隊逐漸地交給新的英雄，這個時候可以趁機先拿下她的城堡，招募一些強力兵種後，再把流亡在外的英雄順便收拾掉。有了飛龍與鳳凰這兩種強力兵種後，其他的敵人也就不足爲患了。不過別忘了我們的目標可是駐守十六到二十隻飛龍的飛龍城。一旦飛龍與鳳凰各有二十隻以後，就可以殺進飛龍城。利用飛龍與鳳凰能一次攻擊兩格的特性，並且用復生術來爲鳳凰補血，要獲勝並不會太難。



# 警察故事五 SWAT 機動攻略

/劉稼禹

您好！歡迎您成爲洛杉磯警局霹靂小組（ SWAT ）的一員。雖然各位都是由至少有五年以上實戰經驗的警員所轉任，但霹靂小組所負責之勤務與一般警員所執行的略有不同，且困難度更高，並設有狙擊手之職務，故各位仍需經過專門的訓練才可勝任。

霹靂小組的一貫傳統是紀律與服從。在各項執勤的過程中，若不能充分發揮團隊精神，完全依循指揮員的指示行事，便極可能在任務中導致失敗，更甚者危及自己或他人的生命。因此，除了牢記本小組的各項規章與行動準則外，熟記各項聯絡用的術語、技巧及手勢，是必須且重要的。

凡新進組員，到洛杉磯警局後，請先向戰術評估室（ METRO DIVISION ）的 ROOKER 隊長報到。在那裡，您可使用幾項教具來自修一些有關霹靂小組的基本知識。例如在黑板上，有一些行動、戰術的科目說明，也可使用閉路電視系統（含錄放影機）來聽聽幾位現任或卸任霹靂小組警官的實戰經歷。此外，在佈告欄上也貼有一些簡單的公告，不妨順便瀏覽一下。至於警局內一切行爲規範與各公物的使用規章等，均於組員技術手冊（ SWAT TECHNICAL MANUAL ）裡有明文記載，故於此份文件中將不再引述。而本小組的專用通訊條例說明（含通訊器 LASH 、與手勢 HAND SIGNAL 的意義與使用方法），也已一併列入組員技術手册中，將不再贅述。

## 基本需知

在離開戰術評估教室（可選擇出口 EXIT 的門或鷹徽）而來到大堂之後，您有三個地方可以前往：

第一是回到洛杉機警局的戰術評估教室（ METRO DIVISION ）。在這裡除了可參閱上述所說的各項資料外，在每次出完勤務後，ROOKER 隊長都將在此舉行任務後檢討，針對勤務中的各項優劣缺失進行分析討論。這是霹靂小組的一項定規，也是讓所有組員都能從經驗中學得技巧與教訓的最佳方法。 ROOKER 隊長也會經常在此舉辦戰術講習。

第二個地方是警察學校（ POLICE ACADEMY ）。首先您可在配備簡報室裡（ ASSAULTER BRIEFING ），詳細查看霹靂小組所使用的各項武器及裝備。霹靂小組一般常用的標準配備包括點四五釐米口徑手槍、 MP5 自動步槍、 M16 氣動式步槍、霰彈槍、防彈衣、頭盔、頭罩、警棍、防毒面具、閃光彈、防暴護盾、和窺視鏡等等。選好武器之後（ SELECT ），您便可到射擊訓練場（ SMALL ARMS RANGE 或 COMBAT RANGE ）去練習各種槍枝的準度射擊（別忘了要先載入彈葯）。在 SMALL ARMS RANGE 靶場裡，第一次，訓練員將先要求您進行 MP5 的射擊訓練，請依其指示進行射擊（如射擊頭部、軀幹等等）。然後訓練員將要求您進行點四五手槍的射擊練習，同樣地請依其指示去做。再接下來是霰彈槍（ SHOTGUN ）的實彈射擊。最後是 M16 步槍的實彈射擊。第二次再到此靶場練射時，就不一定是照這個順序了，請完全依訓練員的指示去做。在 COMBAT RANGE 靶場裡，主要是以點四五手槍練射各種不同的人型標靶。難度不高，重點在於反應的訓練。在射擊練習的過程中，組員可隨時提出離開的要求（選鷹徽），並以不妨礙他人爲原則自行退場。所有應遵循之規則請參考組員技術手册。

第三個地方是狙擊手專用靶場：凡對自己的槍法有信心，欲成爲狙擊手（ SNIPER ）的組員，均可到此靶場練習試射。首先，組員得先到槍械簡報室（ SNIPER BRIEFING ）領出一枝來福槍

（ SELECT ），然後再到靶場進行試射練習（選鷹徽， ANGELES RANGE ）。在那裡，射擊訓練員 JD 將協助你練習，並在未來的狙擊手鑑定甄試中爲你計分。在進行練習時，射擊者必須先把來福槍架好，上鏜後並瞄準標的物，然後根據訓練員的指示射擊。練習的標的物最常見的有三種，一種是紅色中空方框，著彈點必須落於方框內才算有效。另一種是人形靶，例如得先說出靶上的著彈點，再依言進行實射；或是必須擊中某一定點等等。最後一種是紅、藍、綠三色氣球，射擊者同樣得先喊出欲射擊何種顏色者，再射擊之。射擊時，除訓練員有時會給予適當之指導與提示外，如彈道、風向、風速等的計算方式，詳情請見組員技術手册。同時在練習的過程中，組員亦可隨時提出離開之要求（選取鷹徽）。

對於新手，我們的建議是，不妨先從 SMALL ARMS RANGE 的打靶練習開始。然後再回到戰術評估室時，便會很快接到新的任務召集。

## 如何成爲狙擊手

一名適任的狙擊手經常在危險的任務中扮演著舉足輕重的角色。他們不僅可隨時以準確的槍法發動一發致命的攻擊力，同時也可從外圍確保人質或組員生命的安全。除了槍法必須絕對精準外，狙擊手的道德規範也特別受到要求，非上級（如指揮員）授意，不可任意開槍，以免影響情勢而造成無法彌補的嚴重後果。

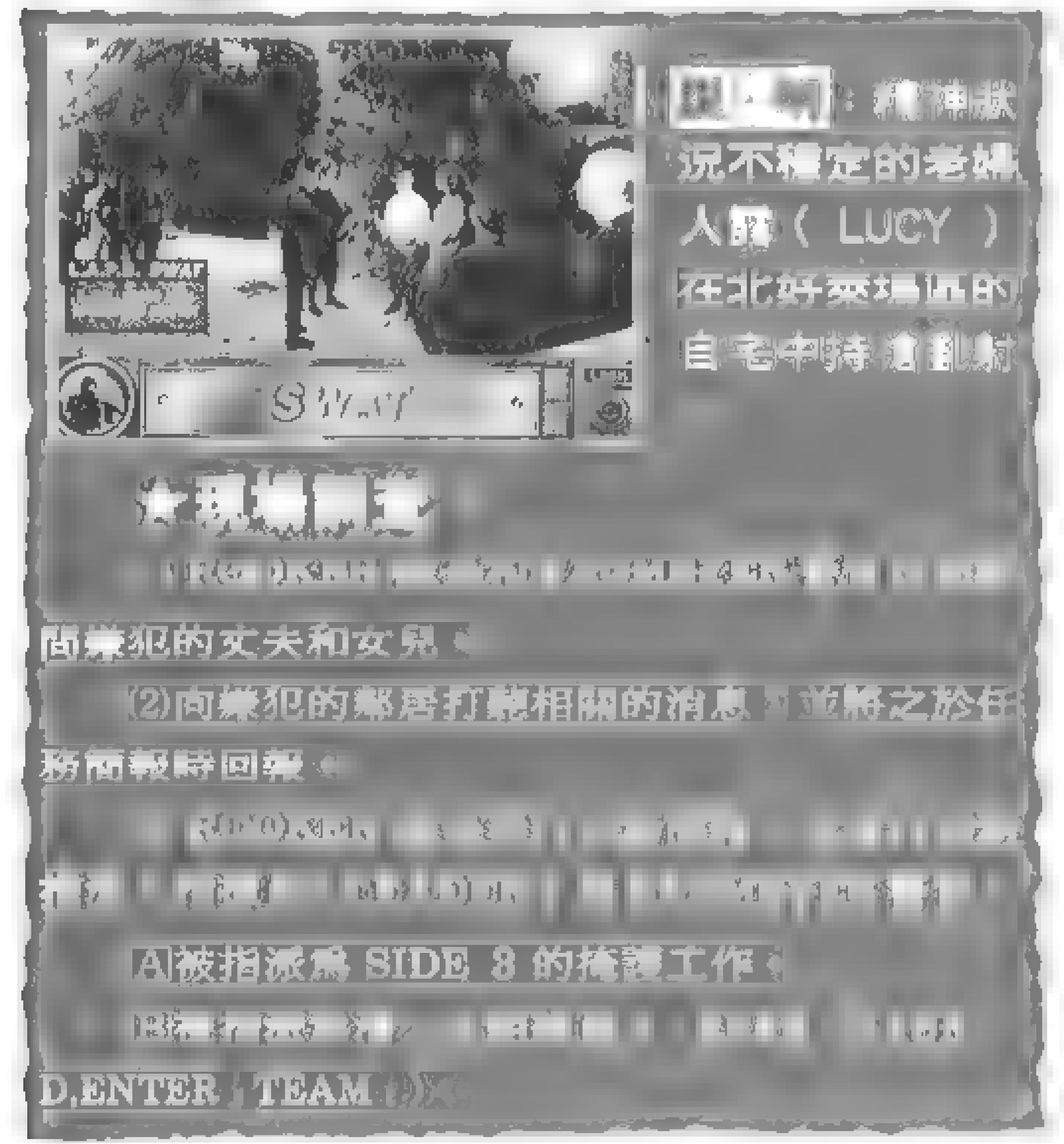
新進組員在第一次出勤返回後， PACMEYER 警官將在戰術評估室中，調查其是否願意參加狙擊手的資格鑑定甄試。對於自己的槍法有信心者，不一定要經過所有的靶場射擊訓練便可直接參加；萬一不幸未能通過，在狙擊手專用靶場內進行二、三項射擊訓習後，便可回到戰術評估室裡再等待下一次的甄試機會。組員一旦具備狙擊手的資格後，在出勤時便能獲得不同的任務指派。

由於緊急出勤的優先執行度永遠大於其他任何行動，所以當組員想專心參加狙擊手鑑定考時，不妨先將任務召集（控制面板上的 CALL-UPS ）機率調整至最低。

## 案例研讀參考

霹靂小組的組員在執行勤務時，現場的狀況經常是瞬息萬變的。唯有用冷靜的頭腦和豐富的經驗去判斷，才能準確無誤地完成任務。以下，便列舉三件眞實案例，並依不同狀況的不同處理方法分別敘述之，供新進組員研讀參考。（註：在使用通訊器時，每選完一組命令後，均需選按下 TRANS-MIT鈕才會傳送。）

# 案1 鄰家婦人持槍事件




### A SIDE 3 掩護工作行動要點：

(1)將 MP5 載入彈葯並調整保險閂至連發的位置。

(2)在指揮員的指示下（喊 GO 之後），往左（←）進入花園。

(3)用窺視鏡偵察左邊 SIDE 2 的花園通道。

### 況狀 1：

●1～1 如果看見露茜手上未帶槍械，則以通訊器示警（ SUSPECT SIDE2 ），打手語也行。

●1～2 掩護指揮員進入 SIDE 2 （選 COVER ，將游標移至指揮員身上）。

● 1～3 接著，指揮員便會誘勸嫌犯露茜就捕而完成任務，全員收隊。

## 況狀 2：

● 2～1 如果看見露茜手持槍械，則以通訊器示警（SUSPECT SIDE 2），手語也行。

● 2～2 掩護指揮員進入 SIDE 2（選 COVER，將游標移至指揮員身上）。

● 2～3 在露茜舉槍尚未射擊前，開槍將之擊倒。

● 2～4 全員收隊。回警局後將暫時停止勤務接受開槍正當性的調查。調查結果為正當防衛後，即可歸隊復職。

## 況狀 3：

● 3～1 未見露西身影，往前（↑）進入 SIDE 2。

● 3～2 以窺視鏡偵察 SIDE 2 的小徑；若無嫌犯，則往左進入（←）。

● 3～3 以窺視鏡偵察前方 SIDE 3 的圍籬；若無嫌犯，則以通訊器求援（RAM SIDE 2）。將圍籬撞開後，等待隊友的清除 CLEAR 手勢。

● 3～4 進入 SIDE 3，以窺視鏡偵察左邊角落；若無人，則與另二名隊友以三角縱隊的掩護的方式往左前進（SLICE PIE，左）。

● 3～5 再次以窺視鏡偵察前方死角；若露茜未攜武器在此，則以通訊器示警（SUSPECT SIDE 3）。向右方戰術前進（SLICE PIE，右）。

● 3～6 見到畏縮的露茜。提醒隊員露茜沒帶武器（SUSPECT IN CONTROL）。

3～7 走向前（箭頭選取露茜一、兩次），將露茜安全帶回，全員收隊。

## B潛入小組行動要點：

(1)在 SIDE 1 的位置，當前門被打開而偵察員（TRAILER）也做出 CLEAR 的手勢後，在指揮員的命令下，往前進入屋中（↑）。

(2)根據指揮員的手勢，往屋中右翼前進（→）。

(3)等偵察員做出清除的手勢後，前進（↑）至穿堂。

(4)以戰術行進先往左邊觀查餐廳（SLICE PIE，左），再往右邊觀查廚房（SLICE PIE，右）。往右前進至廚房（SLICE PIE，右）。

(5)待偵測完臥室之後，以戰術前往右進入臥室（SLICE PIE，右）。

(6)根據指揮員的手勢，掩護臥室裡緊閉的門（選 COVER，以游標置於門上）。

(7)打開浴室的門之後，發現嫌犯正躲在裏面，以戰術前進往左（SLICE PIE，右）看到嫌犯正躲在浴簾後。

(8)打手勢向同伴示警（以 SUSPECT 游標選取浴簾位置）。等露西脫險後將之帶回，全員收隊。

# 2 倉庫歹徒挾人事件

開去打電話為止。

(3) ROOKER 隊長舉行任務簡報，並進行任務指派，指揮員為 PACMEYER 警官。

## A潛入小組掩護員行動要點：

(1)來到倉庫大門邊，待大門被撬開，TEAM A 進入後，以戰術行進從左邊進入（SLICE PIE，左）。

(2)靜待 TEAM A 偵察完畢，往倉庫內的另一

道門移動時，注意指揮員的手勢和指示，然後往前跟上（↑）。再以戰術行進往右（ SLICE PIE ，右）到門的左側。

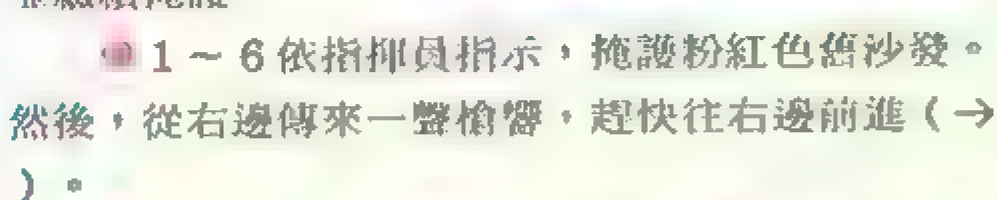
狀況 1 ：

1 ～ 1 在窺視鏡偵測完畢後，聽從指揮員的命令，以戰術行進往左（ SLICE PIE ，左），跟在隊友的後面魚貫而入。

1 ～ 2 小心掩護 TEAM A 的左邊（以 COVER 游標置於左邊的廢棄物上），並隨時留意指揮員的手勢。

1 ～ 3 依指揮員的手勢向前移動（↑），然後立刻掩護在角落的白色門扉。

1 ～ 4TEAM A 通過白門之後，依指揮員的手勢，往右（→），然後掩護 TEAM A（將 COVER 游標置於 TEAM A 上）。



1 ～ 5 依指示繼續往右走（→），並繼續掩護。

1 ～ 6 依指揮員指示，掩護粉紅色倡沙發。然後，從右邊傳來一聲槍響，趕快往右邊前進（→）。

1 ～ 7 這時，將可看見歹徒以槍挾持著人質從地下室走出來。雖然指揮員一直喊話要他棄械，但是頑冥的歹徒依然以槍指著人質的頭部。在歹徒未開槍之前先瞄準他射擊（注意，不可打傷人質）。當匪徒中槍倒地後，任務即可完成，收隊。

狀況 2 ：

2 ～ 1 聽到嫌犯挾持著人質在裡面大吼大叫，還有槍聲。

2 ～ 2 在閃光彈丟出後，以戰術前進向右進入門內（ SLICE PIE ，右）。

2 ～ 3 當指揮員要求前進時，往前進（↑）。然後依其指示再前進一次（↑）。當閃光彈爆炸後，走下樓梯間（↓）。

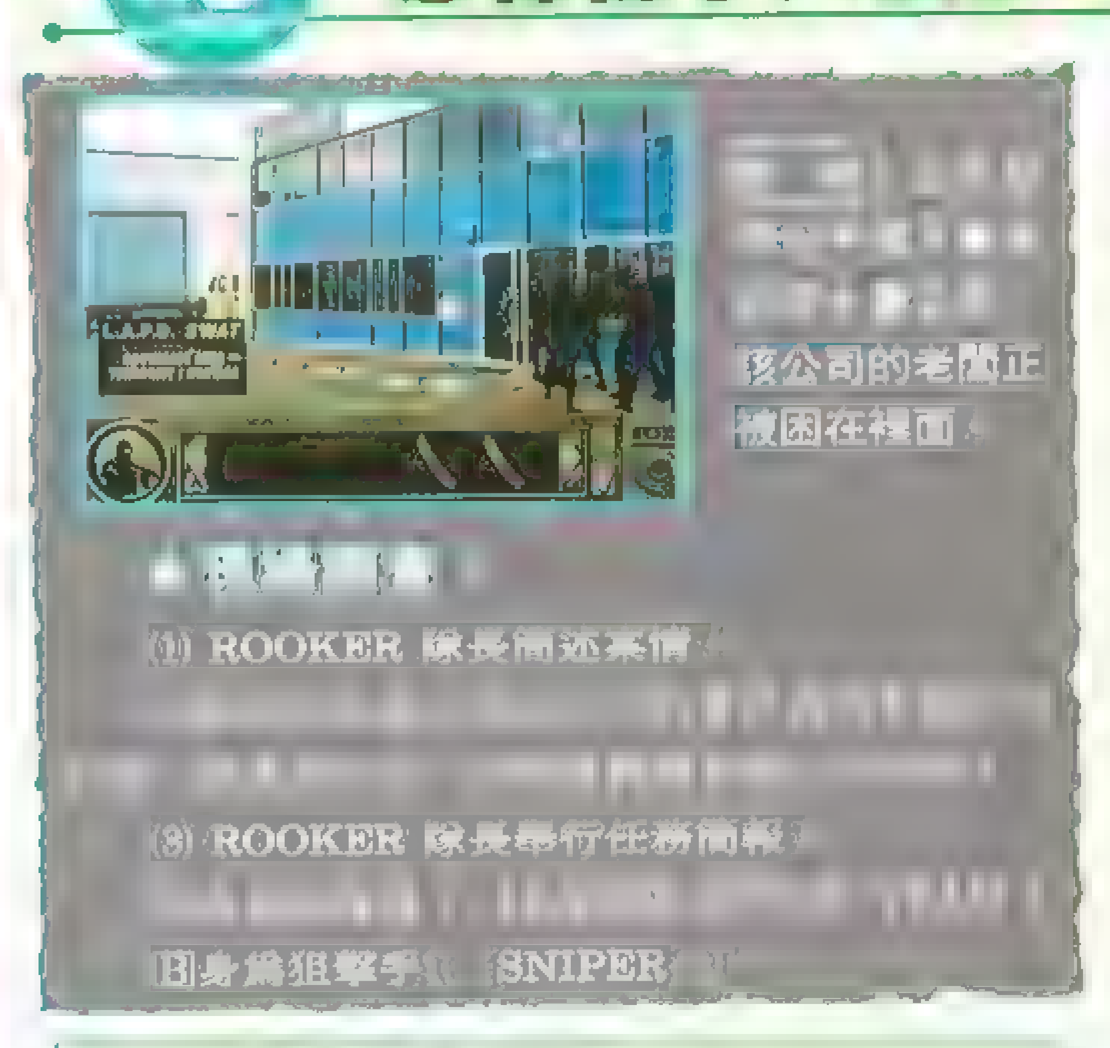
2 ～ 4 在指揮員的要求下，往前進（↑）。接著再依要求前進一次（↑）。

2 ～ 5 當隊友回報看到光亮後，依指示再向前進（↑）。

2 ～ 6 依指揮員要求，前行至門邊（↑）。在丟出閃光彈後往左走（←），將看到人質。

2 ～ 7 待嫌犯跳下後，在指揮員喊話時開槍將之射倒，任務即可完成，收隊。

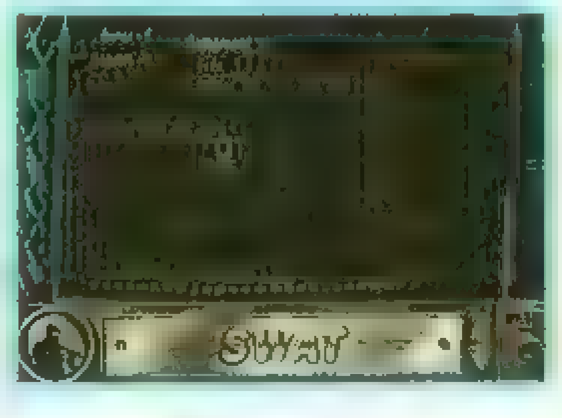
## 3 恐怖份子入侵伊士曼公司事件




### A指揮員行動要點：

(1)在簡報時根據所獲得之情報，分派組員應負責之任務（只有一組正解的佈署。 STEALTHEN-TRY-SIDE 1,HIGHGROUND COVER-CORNER 1/4 ）

(2)來到公司大門前，用通訊器要求 TEAM A 先嘗試著開門（直接選上半部的 OPEN DOOR ）。發現大門深鎖後，準備撬開門（選上半部的 BREACH DOOR ，下一步，再選 INITIATE ）。



(3)以窺視鏡偵側公司內部（選上半部的 MIR ROR DOOR ）。

(4)待清除的手勢出現後，下達進入室內的行動指派（ ENTRY TEAM A RIGHT ENTRY TEAM B LEFT ）。進入（ ENTRY TEAM A MOVE ENTRY TEAM B MOVE ）。

(5)進入建築物後，要求檢視左、右兩側（ ENTRY TEAM A CLEAR RIGHT ENTRY

TEAM B CLEAR LEFT）。

(6)指揮組員先清除右側（ ENTRY TEAM B CLEAR RIGHT ），待手勢後再清除左側（ ENTRY TEAM B CLEAR LEFT ）。

(7)接著前進至辦公室內，以戰術前進往左行至寫字桌後（SLICE PIE ，左），看見伊士曼先生生正受傷倒地。

(8)通知緊急醫療小組進入救援（ HOSTAGE DOWN ）。然後與伊士曼先生交談，向他詢問最新的狀況，直至醫療小組將之接走為止。

(9)在新的清除手勢出現後，命組員清除左側（ ENTRY TEAM B CLEAR LEFT ）離開。

(10)待全員在公司的右翼就位後，試著打開另道門（選上半部的 OPEN DOOR ）。然後偵察門內（選上半部的 MIRROR DOOR ）。

(11)待清除回報出現後，下達進入指派（ ENTRY TEAM A RIGHT ENTRY TEAM B LEFT ），然後進入(ENTRY TEAM A MOVE ENTRY TEAM BMOVE ）。

(12)待清除手勢相繼出現後，命組員分別清除右側並掩護左側（ ENTRY TEAM A CLEAR RIGHT ENTRY TEAM B COVER LEFT ）。

(13)待 ENTRY TEAM A 上樓後，先用窺視鏡偵測（選上半部的 MIRROR ）。

(14)待清除的手勢出現後，命 TEAM A 前進（ ENTRY TEAM A MOVE ）。

(15)待清除的手勢出現後，往左前進（←）。在紙箱後掩護組員（將 COVER 游標移至紙箱上），直至 TEAM A 全部到達為止。

(16)下達往前清除命令（ ENTRY TEAM A CLEAR ）。

(17)待清除訊號相繼出現後，命兩組組員全部停止前進（ ENTRY TEAM A HOLD ENTRY TEAM B HOLD ）。

(18)命組員分別清除右側並掩護左側（ ENTRY TEAM A CLEAR RIGHT ENTRY TEAM COVER LEFT ），命令兩組組員前進（ ENTRY TEAM A MOVE ENTRY TEAM B MOVE ）。

(19)在角落處，命兩組組員停止前進（ ENTRY TEAM A HOLD ENTRY TEAM B HOLD ）。偵察角落（選上半部的 MIRROR ）。

(20)當發現嫌犯的手勢傳回後，使用閃光彈（ ENTRY TEAM A FLASHBANG ）。當閃光干擾彈爆炸後，以戰術前進往右行進至下一角落處（ SLICE PIE ，右）。

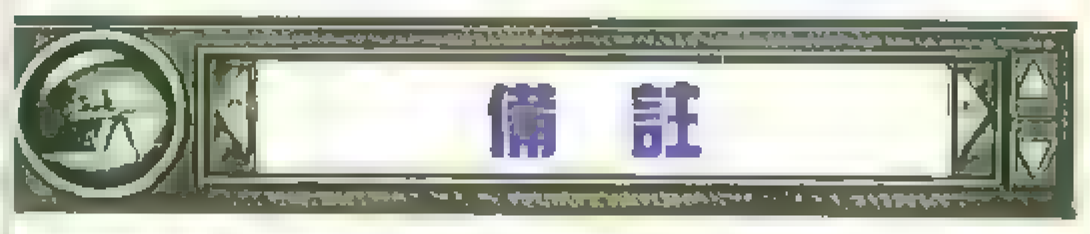
(21)這時，將看見兩名歹徒，立刻持槍巡視第三名歹徒的藏匿地點。當第三名歹徒一從左上方的障礙物後出現時，開槍將之擊倒，任務便可完成，收隊。

## B狙擊手行動要點：

(1)在取得狙擊手資格後，便可在執勤時與 JD 一同進行狙擊行動。首先到達定位，架好來福槍，並在 SIDE 1/2 的位置上尋找目標。

(2)要根據 ROOKER 隊長的描述，分辨出人質和疑犯來。靜靜等候、監視，直到發現疑犯執槍，而 ROOKER 隊長下令可以射擊為止。

(3)在疑犯未開槍前，先將之擊倒，任務便可完成，收隊。（註：若為第一次到伊士曼公司執行勤務，則 JD 將提供瞄準提示。）




注意！在執行勤務時，隨時都可能有不可預測之事發生，而影響到整個案情。唯有冷靜的思考與判斷，並服從團隊紀律，才能順利完成任務，確保自己與他人的生命。除非能正確地完成任務，否則在下一次進行同樣或類似的勤務時，失敗仍將重演。切記！霹靂小組所面臨的暴力是無情且變化多端的，任何狀況都可能會隨時發生！隨時隨地準備好自己，處於最佳的狀況下，才是唯一的應變之道。

……完

# 百戰天龍

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視為邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖誓言與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而通入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最為飄逸；至今更有人覓得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此為百戰天龍之願，亦為玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■面額 3.5 元 | 酬費 350 元，另贈雜誌一期 | ■面額 9 元 | 酬費 900 元，另贈雜誌一期 |
| ■面額 5 元 | 酬費 500 元，另贈雜誌一期 | ■面額 12 元 | 酬費 1200 元，另贈雜誌一期 |

3.50

## 三國志英傑傳—劉備等級提昇法

在未戰鬥的狀態下，移動箭頭到劉備的相片內，然後不斷按下 Mouse 左鍵，便會出現一句問題，答（是）即可。

再移動箭頭到左上角的珠子，再按下 Mouse 的左鍵，便完成了。

／李子俊

## 毀滅公爵—試玩版密技

| | |
|---|---|
| dnkroz | —無敵模式 |
| dncomholio | —同上 |
| dnstuff | —補足所有武器／彈藥／裝備／卡片 |
| dnscotty## | —跳關（譬如第一關第三小關按 dnscotty13 ） |
| dnhyper | —注射膽固醇 |
| dnview | —整個人出現在畫面前面（和按 F7 同樣效果） |
| dncashman | —當按下空白鍵將從小手中丟出錢…） |
| dnskill # | —武器種類選擇 |
| dnmonsters | —敵人消失不見 |
| dnrate | —在畫面左上角秀出 frame rate 的訊息 |
| dnbeta | —秀出〝Pirates suck〞訊息 |
| dncosmo | —秀出〝Register Cosmo〞訊息 |
| dnallen | —秀出〝Buy Najor Stryker〞訊息 |

／江文嵩

3.50

## 大富翁3－錢錢滿天飛

在大富翁三中錢是最重要的東西，如果要成為富翁，則聽我大財主一言，絕不會錯。想辦法弄到一張信用卡，再利用信用卡向銀行借十萬元；再向銀行貸款十萬元，將這二十萬再存回銀行中，每月過後再從信用卡提出五萬元存入，則就會有數不盡的利息錢。

推算表：

原本銀行中：100000 元

後來銀行中：300000 元

還錢：貸 10000 元、信用卡 50000 元

剩下：240000 元→利息 24000 元，以此類推，錢錢滿天飛！

／大財主

5.00

## 銀河飛將IV－破敵法

進入遊戲時，請鍵入 WC4 -CHICKEN，啟動秘技模式，進入飛行畫面後：

按 Ctrl+T 鎖定目標爆炸

按 Ctrl+Alt+T 雷達上所有敵人全毀

／葉日宏

3.50

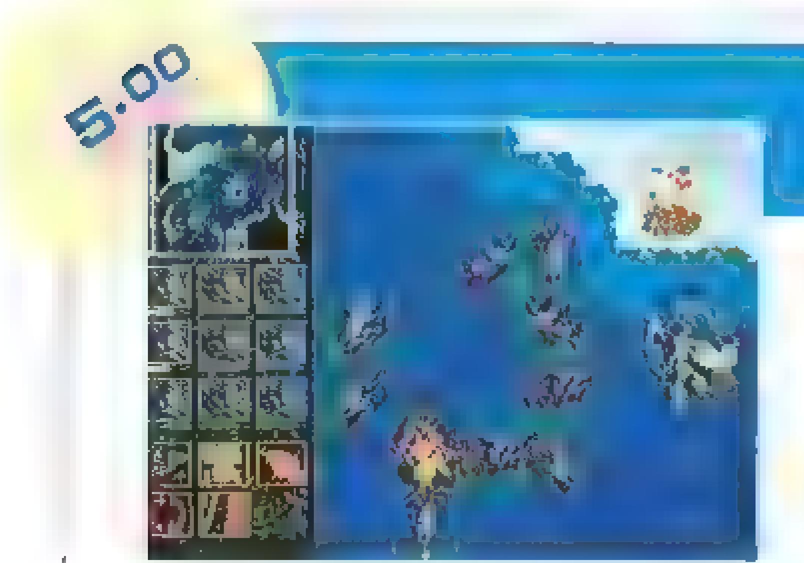
## [illegible]小英雄－[illegible]大法

在遊戲當中，到杭州的連莊堂玩比大小，當問是否要玩的時候，按「否」，這時可發現銀兩多了「三百兩」，如此這般的一直按下去，再貴的武器、物品都能買到啦！

／[illegible]

5.00

## 魔獸爭霸2－無敵密碼



按下 Enter 後，鍵入 it is a good day to die，所有我方部隊可變成無敵狀態，除了法術之外，將不會受傷；另外部隊在攻擊時也可增強其破壞力。

／L.Y.C

●出版公司／憶弘國際

本文作者／鍾凱文

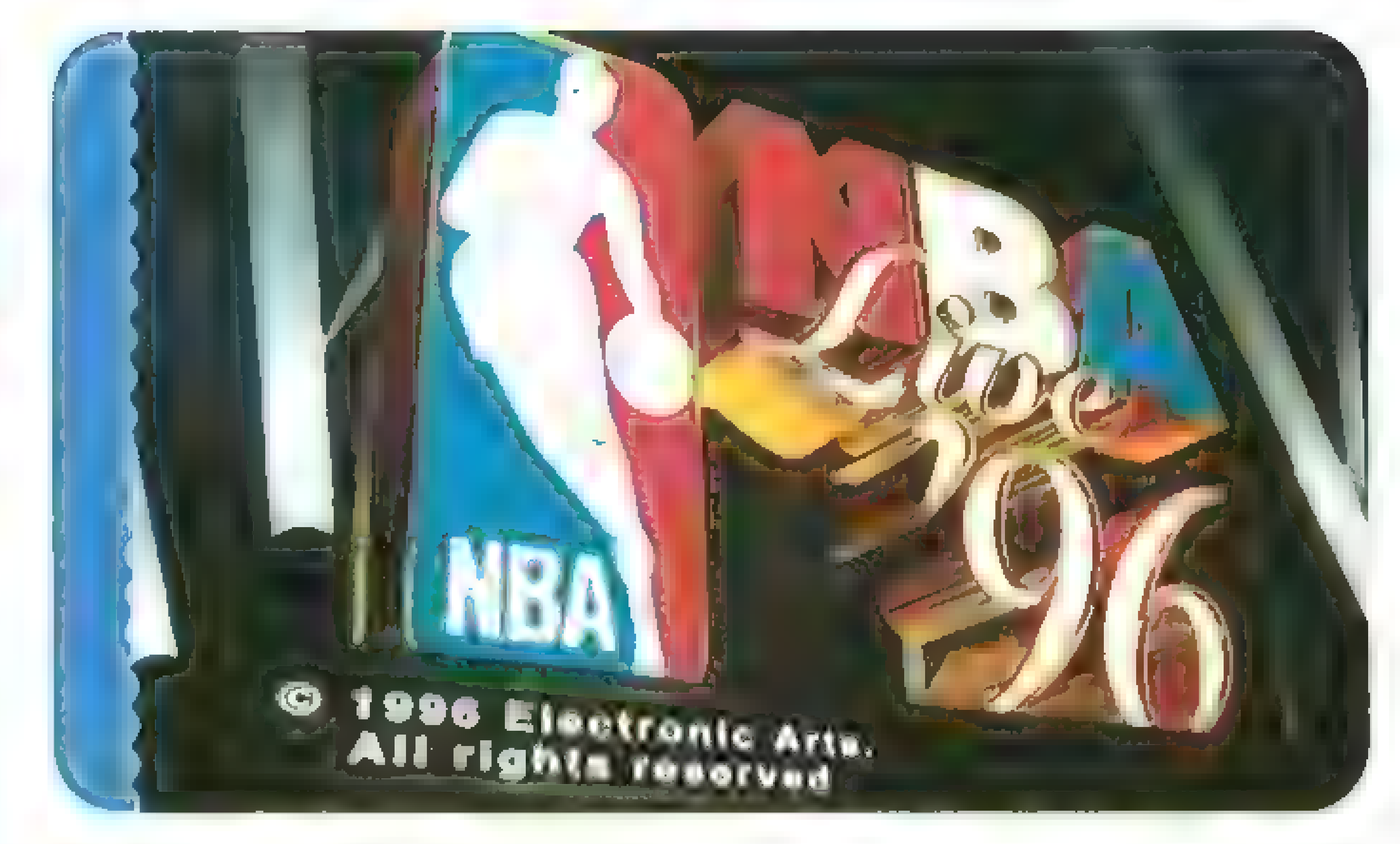
趁著 NBA 96 年球季打的如火如荼，難分難解之際，EA 公司推出了這套以華麗圖形與正統球員資料為訴求的籃球遊戲，讓喜歡籃球運動的玩家們，在收看球賽轉播之餘，也能有機會「下場」打球，過過當明星球員、教練和經理的癮。 NBA 96 延續前作 NBA 95 的遊戲模式，並作了許多改進。就讓我們一一為您分析它的優缺點吧！

虛擬球場（ Virtual Statium ）技術是 NBA 96 的最大優點（與最大賣點），卻也是它最大的致命傷。這套技術利用立體貼圖的技巧，架構出一座真實的球場，加上栩栩如生、動作豐富的球員動畫，現場觀衆嘈雜的歡呼聲，一場擬眞的球賽就在螢幕上展開，讓玩者彷彿有置身現場的感覺。

這套技術自 FIFA 96（96 年世界足球聯盟）開始被使用，其優異的畫面聲光表現，讓人印象深刻，不幸的是，「虛擬球場」在 NBA 96 中卻成了瘸了腿的球場，如果電腦不夠好，那麼你螢幕上的球場就會好像套上「慢動作」一般，慢慢跳啊跳的。造成這種結果的原因，筆者的猜測是因為在 FIFA 96 中，人物造型小，球場景色單純（大部份都是綠色的），所以畫面處理起來比較順暢。而在 NBA 96 中，人物圖樣比較大（籃球需要比較精細的動作和移位，如果人物太小會讓玩者難以控制），球場造型比較複雜。而且從畫面上看起來籃球的動作比足球要複雜許多，這些原因造成畫面處理緩慢，甚至會有跳格的現象發生。

## 遊戲的血與肉

NBA 96對硬體配備的要求實在滿高的，如果您想在高解析度模式下，效果全開，而又跑得順暢可能需要一台 Pentium 90 以上的機器，配上 16MB 記憶體和一張夠好的螢幕顯示卡。如果您的電腦稍慢，不妨試著關掉一些「效果」，比如說「地板反光效應（ Reflection ）」、「平滑（ Anit-Aliasing ）」，降低螢幕解析度，或是選擇不顯示場邊的觀衆，這樣會讓球賽進行更順暢、平滑。




不過拜「虛擬球場」之賜，玩者可以任意切換不同的攝影機視角，用自己最喜歡的角度進行球賽，感覺就和看電視轉播一樣。如果在球賽中你使出了一次絕妙的飛身灌籃，您還可以從各個角度重播這個畫面。剛開始您可能會非常不習慣視角的變化，以至於跟不上球員的腳步和籃球的流動方向，不用擔心，只要經過幾場比賽的洗禮，您就會習慣了。

NBA 96中球員動作之豐富，眞是令人嘆為觀止。從最基本的運球、投籃，到花俏的飛身灌籃、轉身過人、背後傳球（不要懷疑，筆者有一次眞的看到 Hardway 利用背後傳球完成一記巧妙的助攻），一應俱全。變化最多的當屬投籃的姿勢，在不同角度、不同位置出手，就會有不同的動作出現，要用哪種招式出手由電腦幫您決定，通常是根據球員特性（小個子球員較常上

籃、中鋒比較喜歡灌籃）和出手位置的角度而定。有時候還會出現「空中旋轉 1又 1/2 圈大灌籃」、「罰球線飛身扣籃」，滿唬人的。不過愈花俏的招式，失誤的機率就愈大。只要操作得當，加上時機和運氣的配合，幾乎所有能在電視上看到的動作和花招，都會在這裡出現，有時候球員會做出一些令人發噱的小動作，比如說：當球員做出一次漂亮的飛身灌籃，他就會很興奮的高舉右手，倒著跑回前場防守，令人莞爾不已。

遊戲操作性良好，控制鍵設計得相當簡單而方便，玩者只需記得上下左右、傳球、投籃和加速就可以了。有一些特殊的動作會同時使用兩個按鍵（例如跳躍傳球，先按住投籃不放，再按傳球鍵），所以玩者在設定時，小心不要設定到會讓手指打結的按鍵。

比起其它球類，籃球比賽的節奏明顯要快了許多。在情勢瞬息萬變的球場上，您必須要能靈活的操作球員，才有辦法掌握比賽的節奏，瓦解對方的攻勢。為了能靈活的操作，好的輸入設備是必備工具。一般最常被使用的操作工具是搖桿或 GamePad，筆者個人偏好 GamePad，操作簡便，也比較不會心疼（GamePad 通常比搖桿要便宜許多）。如果沒有，那用鍵盤也是滿好用的，不過您得先把手指練得靈活些，不然就很慘了！遊戲中最不實用的輸入工具是滑鼠，因為您要不斷的移動滑鼠，這樣一場比賽下來，您的手掛了，滑鼠差不多也壽終正寢了。

NBA 96標榜可以四人同時進行遊戲，但是 NBA 96 有一項嚴重的缺陷，就是不支援網路或數據機對戰。隨著網路通訊的發達，幾乎所有能夠對戰的遊戲，都提供了網路連線的功能。原先筆者也期望 NBA 96 也能加入網路連線作戰的功能（在 NBA 95中僅提供數據機連線），結果沒想到 NBA 96 不但沒有網路連線功能，連數據機功能都被拿掉了！不過據說 EA 公司已經開始著手撰寫修正程式，彌補無法使用數據機的缺憾，各位可以到後面所列的 WWW 站上，注意最新的遊戲動態。

## 籃球比賽的靈魂

戰術運用是 NBA 96 最吸引人的特色之一。NBA 95 把重點擺在個人技巧的展現，比較不重視團隊的默契，幾乎沒什麼戰術運用可言。NBA 96 為了讓玩者有「團隊合作」的感覺，特意加強了「戰術運用」的功能。在比賽時，您可以更換球隊進攻或防守的戰術。一改 NBA 95 中戰術無法靈活運用的缺點，NBA 96 不但提供了種類繁多的戰術，也設計了一套方便運用戰術的控制方法。在球賽進行中，您可以中斷比賽，進入戰術選擇畫面。在「進攻／防守戰術畫面」中，您可以選擇修改進攻與防守的戰術策略。為球隊選擇合適的進攻與防守戰術，並且為該戰術指定一個功能鍵（F1 → F4），在比賽中，您只要按下指定的功能鍵，就能運用該戰術，非常的方便。在畫面的右邊有一個動畫區，這裡您可以看到球員走位和球流動的情形，就好像在電視上看到沙盤推演，滿有趣的呢！

籃板後的攝影機視角

NBA 96提供了相當完整的戰術供玩者選擇，幾乎所有的基本進攻隊形，及其變形等都面面俱到，所以您不但可以選擇戰術，還可以視情況指定不同的走位模式。戰術運用攸關球隊進攻與防守的效率，所以在比賽進行之前最好能先研究一下如何妥善的使用戰術，就能攻無不克，戰無不勝。

NBA 96的人工智慧做的相當好。在 NBA 95 中，電腦只懂得如何單打找空檔，但是在 NBA 96中，電腦已經懂得如何運用戰術進攻，雖然在戰術的選擇和運用上偶有失誤，卻仍能給玩者帶來相當大的壓力，不過電腦似乎不知，如何利用球隊的特性選擇戰術，替隊中強力球員製造得分的機會，比如隊中的中鋒很強，就運用 Give and Go 或是 Isolation 讓中鋒有單打的機

會。

但是玩家若看丟某位強力球員，十之八九就會被電腦空手上（灌）籃得分，所以看守電腦千萬大意不得，不然，就把重要人物交給電腦防守。電腦作弊的情況不常出現，一般來說，只要球隊演出正常，電腦與玩家操作的隊伍命中率差不多，有時候甚至玩家的命中率還會高些。但在重要關頭時，電腦射手的命中率，就硬是比玩家操縱的球員高。

電腦在一旦決定要投籃之後，不管位置適不適當、前方有沒有人防守，都會出手，絕不會把球傳出去，於是您會看到電腦開始拼命作假動作，所以只要您看到電腦準備出手時，立刻靠上去封阻，運氣好的話，就能蓋到火鍋，不妨試試！電腦攻守的模式會隨著戰術的不同而有變化，但是多玩幾次就能掌握其規律與模式。只要抓住電腦的弱點，打贏電腦並非十分困難的事。

除了正規的對戰比賽之外，電腦也能模擬一般的例行賽（Seasons ）與季後賽（ Play-offs ），您可以扮演教練、經理，與其他隊伍交換球員，培養您心中最強的夢幻球隊，打遍天下無敵手。這部份功能大致和 NBA 95 類似，沒有太大變革。很可惜的是， NBA 96 依然並沒有提供經理／教練模式，玩者要嘛就是下場打球，不然就乖乖等模擬結果出現，沒有辦法單坐在場邊，指揮全隊的進攻與防守。

另外，值得一提的是，為了彌補缺少某幾位明星球員的遺憾， NBA 96 這次特別提供了「創造球員」的功能，讓玩者可以依照自己的喜好創造球員，於是您可以幫公牛補一位 Jordan ，幫太陽隊補一位 Barkley ，也幫湖人隊補一個 Johnson 。不過玩者不能修改球員的球史，也就是說，不管新球員的屬性再高，他都只是一個菜鳥。

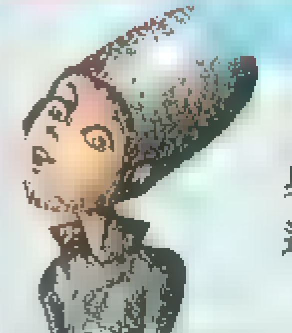
綜合以上所說， NBA 96 是一個相當成功的籃球遊戲，雖然硬體要求相當嚴苛，但是它在遊戲真實度和戰術運用上所做的努力，為運動遊戲開創了一塊新的空間，是套籃球迷不能錯過的好遊戲。

PS: 如果需要最新的NBA96球員資料與修正程式，不妨到下面的WWW站上看看，您會有意想不到的收穫喔。

http://www-users.informatik.rwth-aachen.de/~timt/nba96.html

http://www.cu-online.com/~solso/nbalive96.html

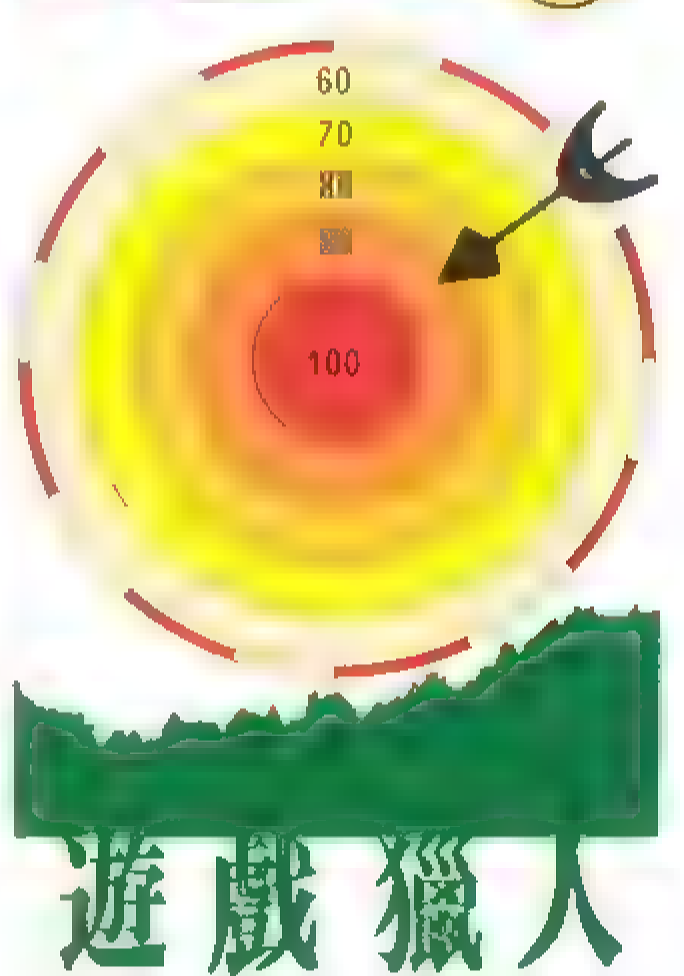
## 群英會審 VER 2.0



身為籃球迷的玩家，真是有福氣！不斷改良的籃球大賽遊戲至今「虛擬球場」的設計，深把每個球員、球賽進行各種角度…達到最精采的效果。球隊中的模擬及創造球員方面，也讓遊戲充滿變化。

EA 所推出的運動遊戲，一向都是有口皆碑的，這套 NBA Live96 也不遜色，承繼了以往優良的傳統，聲光效果十足，操作簡易流暢，再加上不斷改良精進的設計，豐富了整個遊戲。

以美國 NBA 職籃為主體的運動遊戲，雖然因為使用「虛擬球場」技術，而使得配備需求相當高，但在效果上表現得相當不錯，而且也在戰術運用方面加強了不少，使得遊戲更具挑戰性。

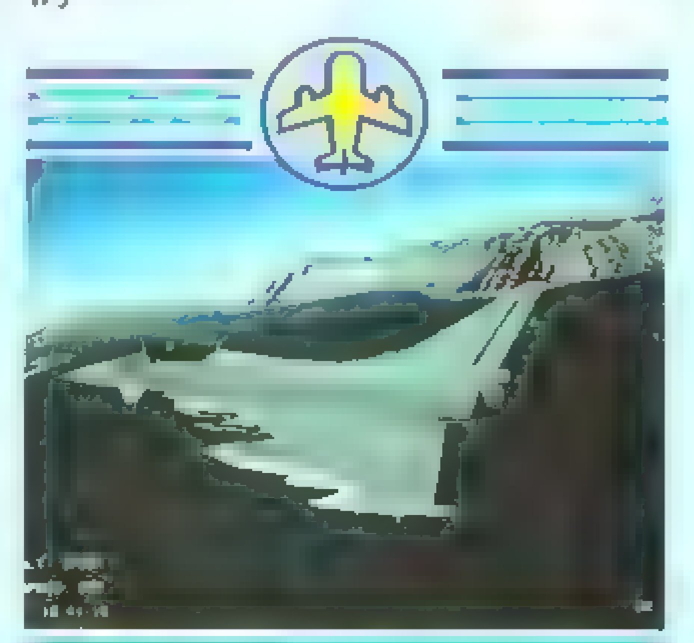


出版公司／憶弘國際
本文作者／Y.M.J

自從 DID（Digital Image Design）這個歐洲的軟體設計小組在 93 年推出叫好又叫座的模擬飛行遊戲『魔鬼飛行任務』（TFX）之後，他們的技術能力就一直受到模擬飛行界的看好，因此前一陣子 DID的新作『歐洲先進戰鬥機 2000』（往後簡稱 EF2000）的廣告出現之後，便引起了諸多模擬飛行迷的關注與期待。如今 EF2000 已經正式上市，在國內並由憶弘國際代理發行，相信不少模擬迷們現在都已經飽覽了北歐的明媚風光，但筆者仍將在此為許多尚未踏入 EF2000 座艙的玩者們作一簡報，不要讓各位錯過了這個堪稱 96 年最優秀的飛行模擬大作。

EF2000 共一片光碟，其中使用了將近 60MB 的空間，除此之外還包含了若干首錄在 CD 上的背景音樂，若您使用 GENERAL MIDI 音源的話，一樣可以聽到這些音樂，不過這次的背景音樂數量和變化性要比 TFX 少多了，老實說的話是陰沈了些，而且也缺乏前作空戰的激烈感。EF2000 一樣提供數種所需空間大小不同的安裝方式，值得一提的是完全安裝後便不在需要遊戲 CD 片，若您硬碟空間足夠的話可以選擇此舉，如此可以省去經常抽換 CD 片的麻煩。

EF2000 的基本硬體需求是 486 DX2，8MB RAM；乍聽之下似乎不怎麼高，不過筆者在 486 DX2、DX4、Pentium 100、120 和 133 上測試過，若想要在 SVGA 模式下順暢的飛行，『至少』要 Pentium 100以上的主機外加 16MB RAM 才行，而且最好要有塊比較快的顯示卡，否則即使把圖形精密度再怎麼調低也仍會有延遲的現象；而即使退而求其次使用 320*200 的 VGA 模式來飛行，由於整個處理程式和世界模擬的複雜化，在速度上的改善也不大，仍需使用 486 DX4 才能以最大圖形精密度來進行飛行。因此各位還沒有升級到 P 字頭的模擬玩家們今年可要有相當的覺悟才行，而且今年需要 Pentium 100能飛的遊戲還不只這一個（嘿嘿…）。然而一分『錢』（硬體）一分『貨』，當您親眼看到 EF2000 的畫面時，絕對會覺得弄部 Pentium 是值得的。

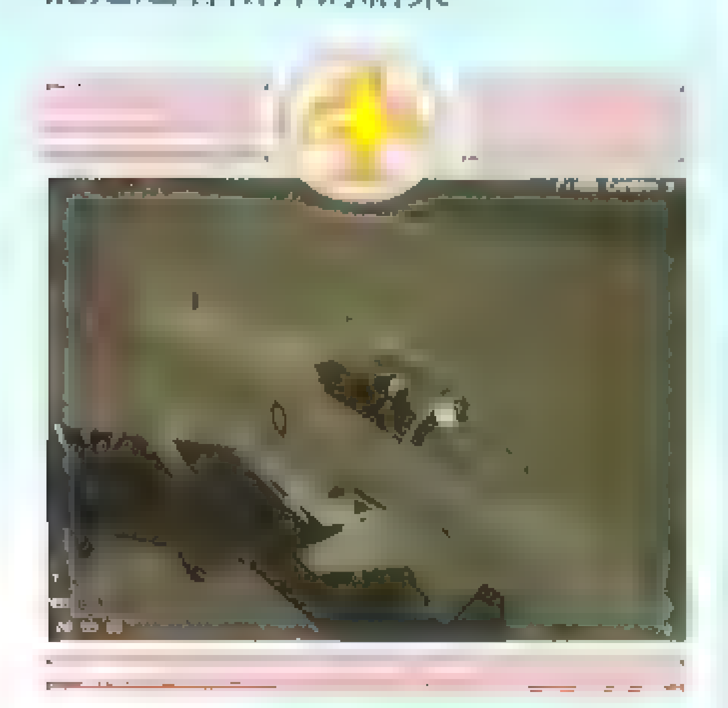


由於主要介面完全以滑鼠為主（飛行模式時畫面也用得到），因此一隻靈活的滑鼠是絕對必須的。為了空戰的靈活度（特別是機砲纏鬥），筆者建議各位最好準備一隻搖桿，EF2000 支援 CH 的各式搖桿，並已為 ThrustMaster 的 WCS 和 FLCS 等備好定義檔，也支援尾舵和 Flight Stick Pro 上的推力控制。附帶提到一點，EF2000 也支援 VFX1 之類的 VR 頭盔，還買不起這類奢侈品的筆者自己沒有試過，不過聽試過其效果的朋友表示感覺極佳，由於 EF2000 的虛擬駕駛艙功能非常優秀，配合起來應該不錯，有興趣的同好們不妨試試。

顧名思義，EF2000 就是模擬 EF2000 歐洲先進戰鬥機這架由英、德、意、西班牙等四國協同開發的新一代空優戰鬥機。由於 DID 在製作 EF2000 時曾受到 BAe（英國航太）的全力支援，能夠得到 EF2000 開發國之一的 BAe 所提供的詳盡資料，使 EF2000 在空氣動力和諸多性能上描述的真實度普遍得到模擬玩家的推崇。不過如同許多網路上飛行迷所指出的一般，筆者也感到 EF2000 在滿載油彈和空機時的飛行表現相差不大，特別是在極速的差別上完全無法說服筆者，這大概是 EF2000 在真實度上一個比較大的敗筆。

若您能進入遊戲，相信您會馬上被 EF2000 那足以在其展出會場吸引數國空軍高級人員眼光

的精美畫面所吸引。EF2000 雖然提供 SVGA 和 VGA 兩種顯示模式，但筆者相信您只要看過前者就絕不會考慮使用後者（除非您已和預算短缺妥協），由衛星所測量出來的斯堪地那維亞半島的精密地形資料、複雜的 3D 構形加上精美的貼圖，將北歐三島多山的峽灣地形，以及那令許多人（包括筆者）不太習慣的北歐特有的陰鬱天空重現在玩者的面前。除了地形之外，EF2000 在地物方面也並未偷懶，風行區內的市鎮、港口和諸多特殊建築物等也以複雜的貼圖多邊形來加以表現，較 TFX 時有很大的改進。唯一比較差勁的就是海上單位，從巡防艦到空母，不論 3D 構形精密度或是貼圖都遠遜於地物的水準，更遑論空中單位了，不難推測這種水準不一的情況可能是趕著出片的結果。



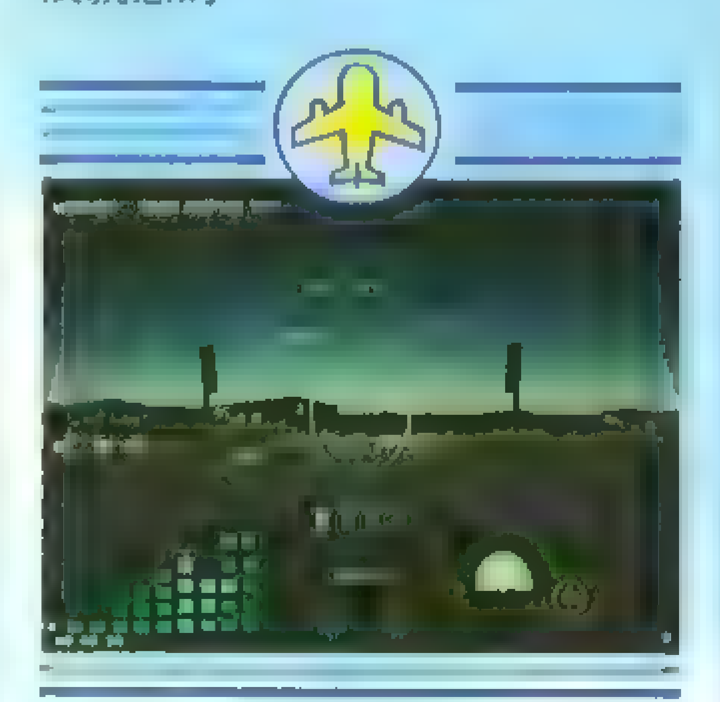
EF2000 的空中單位可就表現得相當不錯，雖然大多僅是以 Phong Shading 的方式來表現灰色的外表，但高解像度和精密的戰機 3D 構形彌補了這方面的不足，而詳實的機外掛彈、機身各部位（前置三角翼、尾部方向舵和襟翼）的相對動作和一些特殊效果構成了 EF2000 令人激賞的戰機 3D 外型。DID 更充分利用 EF2000 優秀的 3D 表現，故意設計了幾個角度絕酷的特定機外觀點來讓玩者看個過癮，玩者當然也可以在一般機外觀點任意改變角度來欣賞各式敵我戰機。此外，尾部噴射口的熱氣使空氣模糊的效果（特別是後燃器全開時眞是帥斃了）和面對陽光時的鏡頭映射效果也是絕對絕對値得一看的。

除了效果上的加強而已，回到駕駛艙，您將會看到 EF2000 的幾個凌駕其他遊戲之處，其一就是虛擬駕駛艙。DID 以貼圖方式精密的構築出 EF2000 的駕駛艙，這回您可以任意在座艙中轉動您的頭部，所見有如置身在 EF2000 的座艙之中，凡舉儀表、座艙支架和駕駛員（沒有頭的妖怪？您當然是看不到自己的頭啦…）等都可以精確的看到，而儀表板上各 CRT 的顯示更是隨著現況改變，絕對不是貼張假圖應付了事！EF2000 的 IRST 系統讓您可以在近距離纏鬥中有效利用虛擬駕駛艙來鎖定任何位置的敵機，若能配合 VR 頭盔相信可以接近完美的地步。其二是儀表和模擬操作的高度表現，除了正常的戰鬥觀點外，EF2000 可讓您以放大的方式分九個部份觀看前方的儀表，包含了三個主要的 CRT（複合顯示器）。這些 CRT 不但顯示複雜，周圍的各個功能鈕更不是畫好看的，您必須用滑鼠游標（也可以用組合鍵）去選擇它們以使用各項功能，如雷達模式、雷射指向器設定等，一如眞正的 EF2000 操作。這些功能鍵會在任務中配合武器使用和狀況而需要加以設定，加上雷射導向炸彈、反艦飛彈和 JASTS 對地預警系統及導航系統等的操作方式，在操作上的眞實度可說是大大提昇，而 DASS 自動反制防禦系統和內建諸多模式的自動導航系統更是完成任務所不可或缺的，特別値得一提的是 EF2000 的自動導航功能，除了按導航點飛行的傳統模式外，這回還加上了自動追蹤目標飛行和維持一定速度的模式，前者在空中加油時非常有用，後者則可讓您在激烈的空中纏鬥中維持一定的速度以保持能量優勢，可說是極重要的功能之一。

就執行任務和敵方單位方面來說，EF2000 的戰場互動性還不錯，由於程式本身是一次載入整個北歐戰區，您將可在地圖上遇到諸多執行其他任務的友機，敵機巡邏隊也會成批成批升空來與您對抗。藉由諸多的無線電指令，您將可有效命令僚機與您協同作戰，僚機的 AI 還算不錯，但這些指令中卻沒有最常用的〝Clear my six〞（消除追擊我機的敵機），因此常會因自顧不暇而進入各自爲戰的局面。敵機的 AI 尙可，而秉持 DID 的傳統，EF2000 的敵機反制飛彈非常積極，長程的S25 飛彈命中率因此大爲下降，AMRAAM 和 ASRAAM 反而成爲主要武器。相對於反制飛彈的能力，敵機對於使用機砲的空中纏鬥 AI 就弱上許多，筆者往往用完所有飛彈還打不到兩架，卻能用僅僅六百多發的機砲收拾掉剩下的敵機，其差別不可謂之不小。因此各位若用光了飛彈，千萬不要就此放棄，不妨以機砲放手一搏，如果

沒有耗光了燃油的話，最後的勝利往往還是會屬於您的。雖然空中單位的表現還不錯， EF2000 的地面單位 AI 就相當的奇怪，筆者出過十幾次對地任務，從未遭到過任何防空火力阻撓，如果不是現場完全沒有對空單位，就是對空單位的 AI 是白癡（事實上，筆者大多是在攻擊之後被前來追索的戰鬥機群幹掉的）。相形之下船艦的對空能力還好些，偏偏戰役中居然沒有反艦任務，因此也無從比較了。

在戰役模式方面， EF2000 採用和 TFX 固定任務方式截然不同的作法，那就是新穎的『戰爭產生器』（ WarGen ）。這個產生器模擬蘇聯入侵斯堪地那維亞半島，且挪威北岸已被蘇聯兩棲部隊佔領的戰役，北約部隊必須擊退蘇聯的部隊並奪回安多雅、納維克等主要城市方能贏得勝利。進入戰役模式之後，產生器便自戰役的第一天第一小時開始，以北約整體空中行動的方式，對所有的目標分派諸多的打擊、護航和戰鬥空中巡航（ CAP ）任務，玩者可任意執行其中之一。若成功完成任務的話，將會逐漸影響到戰況的演變，產生器也會依照戰況來產生新的任務，按照 DID 的說法，由於戰況的推演並不一定，因此戰爭產生器將可使玩者每次玩到的任務都不相同，大大增加了任務的可玩性。這個說法理論上並沒有錯，但由於任務類形不過對地攻擊、護航打擊隊和 CAP 三種，反艦攻擊和緊急升空攔截的任務完全沒有（枉費遊戲中有海鷹式反艦飛彈和專用的訓練任務），而且 EF2000 使用得過於頻繁，對空對地全是它，極少有搭配其他北約軍機進行大規模任務的情形（筆者還沒玩到過，我看大概是沒有），整個戰區任務過於單調，反而沒有 TFX 那種固定式任務來得有變化。此外，在戰役模式中無法決定自己的掛載內容（由任務決定），而且遊戲採用標準的『無記名』方式--您沒有姓名、沒有代號，甚至沒有積分，只是一個參與本戰役的無名飛行員而已，您唯一的目標就是打贏戰役，除此之外您麼也留不下，老實說這種方式真是亂令人沒成就感的。



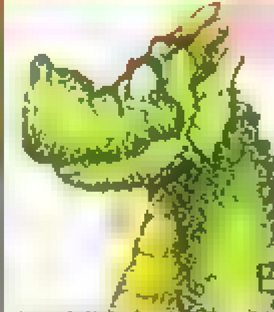
其他令筆者不滿的情形是，對地任務距離過遠，對地攻擊和護航任務若在回程時被敵機纏上，或許能順利宰掉它們（逃也沒用，因為敵機會執拗的追來，不擊落您誓不甘休），但常會在纏鬥中耗掉大部份寶貴的燃油，偏偏這類類任務中大多沒有安排空中加油，唯一可供緊急降落的伯多機場又很難找，因此順利完成任務後的憾恨往往就是沒能把座機開回家！ EF2000的 CAP 任務又是筆者所玩過最無聊者，經常自動導航了二十幾分鐘還不見距離兩百公里（包含預警機的資料）的雷達幕上有任何敵蹤，即使開時間壓縮也無聊得快睡著…這些都是 EF2000 不可忽視的缺點。 DID 已經在網路上承諾將在 PATCH 版中針對這些缺點加以改善，但這 PATCH 版何時完成，至今還是未定之數。

總之，筆者認為 EF2000 仍是目前最佳的模擬飛行遊戲之一，這是筆者即使在拿到了 TOPGUN 、 A-10 Ⅱ等新作之後仍然飛它的理由。如果您嚮往真正擬真的操作、最逼真華麗的畫面效果和激烈的空戰，而且有『夠力』的硬體配備的話，那麼筆者誠摯邀請您來到這充滿硝煙的北歐上空，相信 EF2000 將會帶您飛入模擬飛行遊戲的另一個新領域。

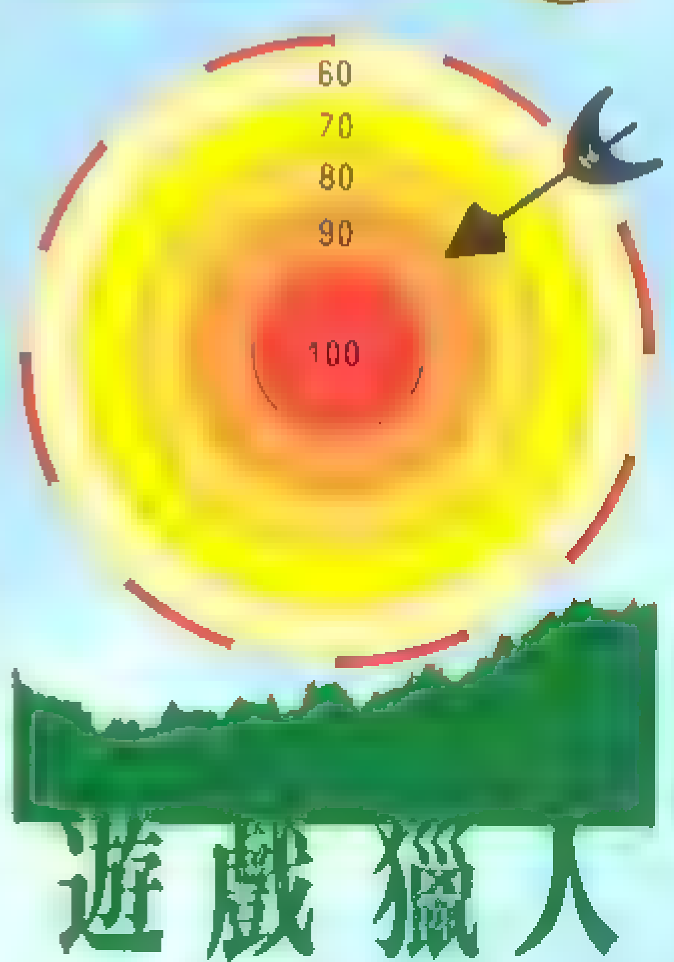
## 群英會審 VER 2.0

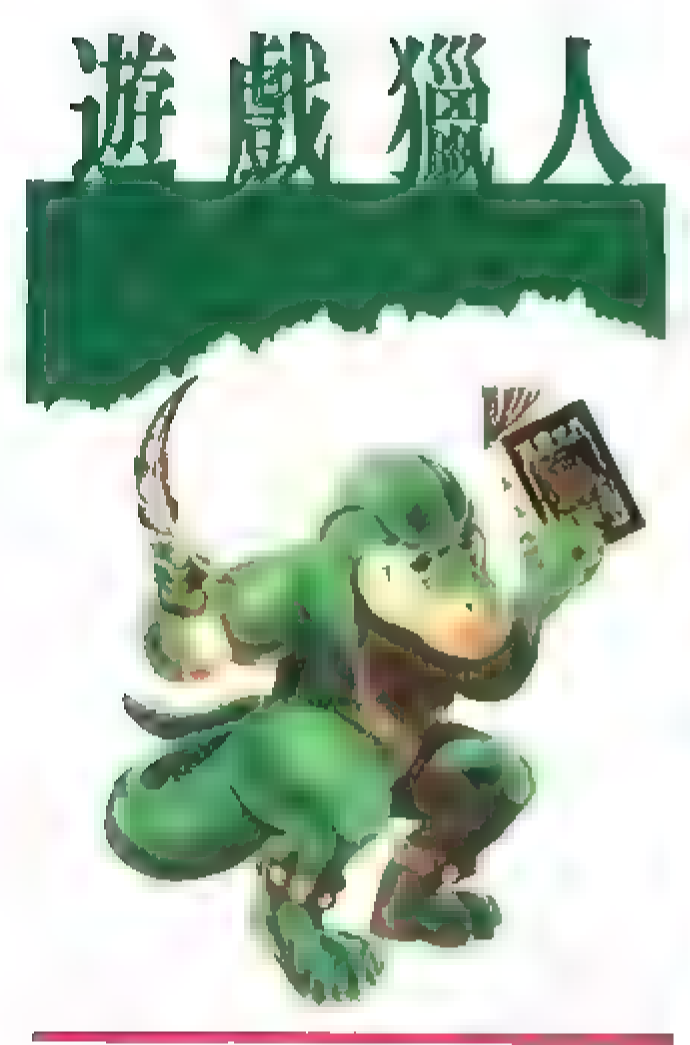
DID 再次出擊，在技術上及品質表現上都獲得相當高的讚賞！精密的地形資料、複雜的 3D 構型及智慧型戰鬥模式，先進的飛彈掛載種類，無不讓玩家一再推崇；同好者，不妨和我們一齊「並肩作戰」！

虛擬駕駛艙的設計，讓遊戲更為逼真，彷如置身於駕駛艙中操控著戰機，而艙中的各式按鈕，更有其特殊的功能，可不是擺著好看的；反制防禦及導航系統的設計，更使 EF2000 的模擬度，凌駕其他同類型遊戲之上。



以歐洲最先進的 EF2000 戰鬥機為主角的模擬飛行遊戲，由於有 BAe 公司的資料協助，使得其模擬之真實度相當高，畫面在SVGA 的表現上相當優異，但相對地遊戲任務就略顯單調了些，使得整體遊戲性降低了些。





# 黎明之砧

●出版公司／軟體世界

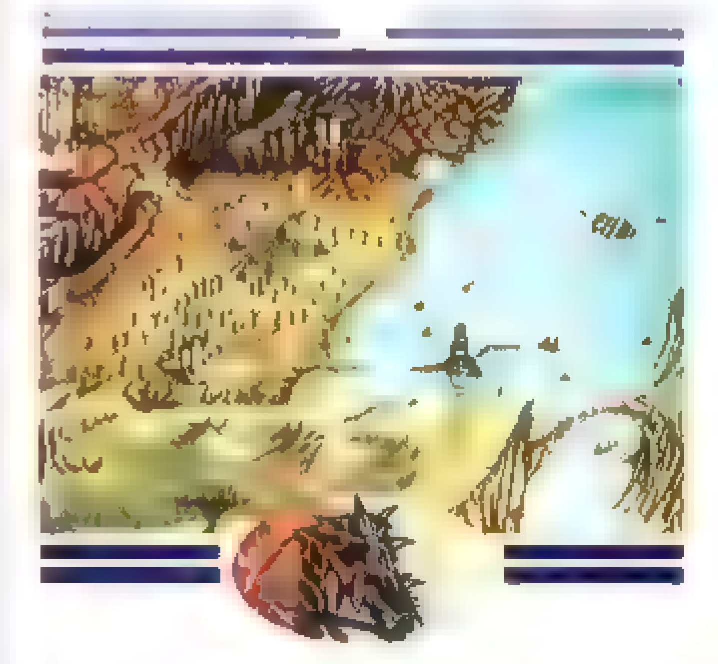
本文作者／Lord Jean

黎明之砧（Anvil of Dawn）是 Dream Forge 小組加盟 New World Computing 公司之後首次推出的作品。他們以往的作品都是由 SSI 所發行，比較有名的遊戲是以 AD&D 設定爲題材的三個 3D 迷宮探險遊戲；魔域傳奇（Strahd's Possession）、魔窟古城（Menzoberranzan）與石之預言（Stone Prophet）等。由於 Dream Forge 小組本身就是以製作 3D 迷宮探險遊戲見長，這次在遊戲的聲光效果下了番工夫，使得黎明之砧這個遊戲成爲黑暗王座（Lands of Lore）與魔眼殺機（Eye of Beholder）的加強版。

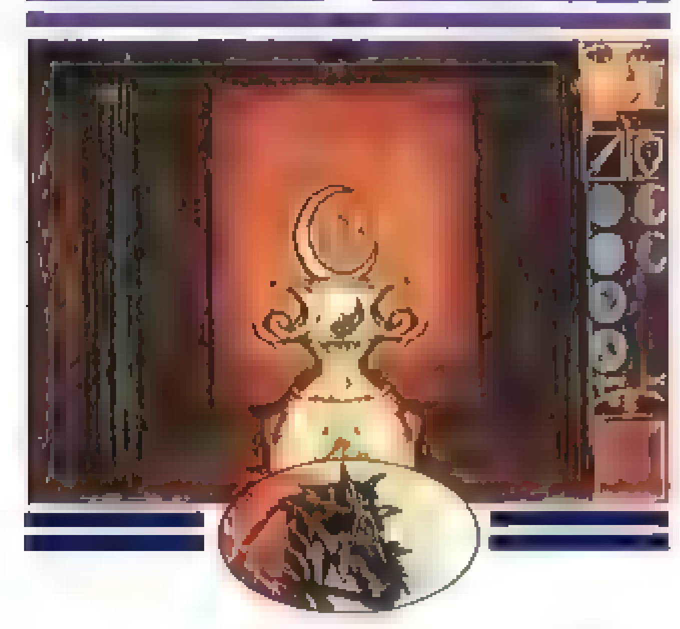
由於是單人的冒險，玩者必需在遊戲剛開始時，由預設的五位冒險者中選擇一名當作主角。若玩者對預設的屬性值不滿意時，遊戲還提供自由分配屬性點數的功能，讓玩者創造自己心目中的最佳冒險者。比較有趣的是，其他四個未被選上的冒險者也會和你走上同樣的冒險旅途。當你在途中遇見他們，還可以像 NPC 般地談話，彼此交換冒險的心得，是頗爲獨特的設計。

本遊戲由於動畫數量龐大，製作小組放棄了以往320×400 Xmode 顯示模式，改成標準的 VGA 320×200 256 色模式。雖然解析度降低了，但是整體畫面表現依然有相當水準。這是因爲製作小組運用 3D 材質貼圖技術，以多樣化的材質構成整個遊戲世界，特別是戶外的景觀，完全都是利用 3D 貼圖方式繪製而成，讓玩者有更眞實的體驗。可惜的是，這些場景都是預先製作好，再以動畫檔方式儲存在光碟之中，並不是即時運算繪製的，不論是轉彎或移動，都因讀取 CD ROM 而稍爲停頓，感覺很不流暢。

在操作方面，由於只需控制單獨冒險的主角，黎明之砧的操作要比魔眼殺機來得簡單。只要移動滑鼠在畫面上四處點按，就可以下達轉彎、前進、後退等移動指令。玩者同時也能使用鍵盤來操作，但鍵盤緩衝區並沒有隨時清除，玩者多按個幾下，往往會多跑個幾步路，平時倒還好，但如果在危險的陷阱區，往往就造成一失足成千古恨，載入進度重來的慘劇。如果要使用武器攻擊或是施展魔法，只要將游標移到畫面上代表武器或是法術的圖示上按下即可。但是因爲武器與法術的圖示距離太過接近，有時會有選錯之情形發生。

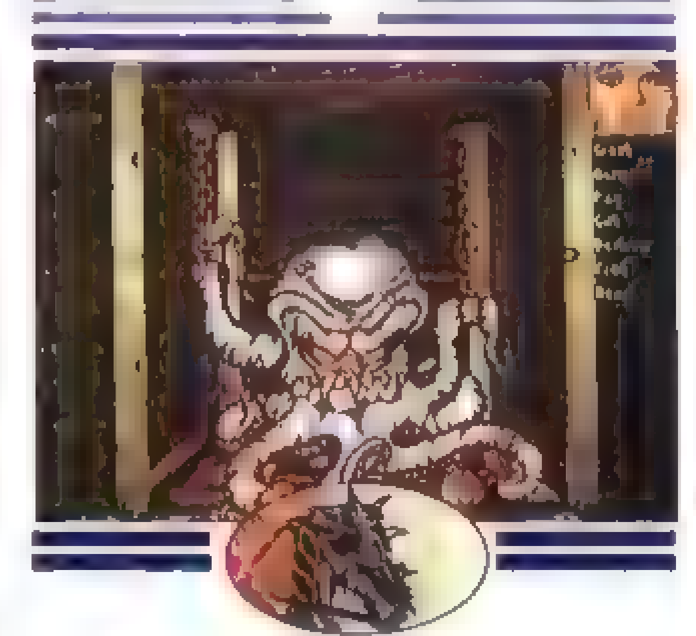


延續前作的慣例，製作小組不忘在遊戲中提供自動繪地圖的功能。不但可以自動繪製已探險區域的地形，還會記錄怪物、NPC、傳送門、踏板的位置。如果需要的話，還可以讓玩者在圖上加註解，甚至可以用印表機列印出來。其實，這套自動繪地圖系統已經算是萬年介面，從 Dream Forge的第一個遊戲沿用至今，並沒多大改變。不過這次在主畫面右下角，增添了可隨時顯示玩者周遭一定範圍內地形的小地圖，算是點小小的改進。



黎明之砧的戰鬥效果作得還不錯，當玩者使用武器攻擊，可以看到武器揮舞砍劈的效果。所使用的武器不同，揮舞的方式也會有所改變。至於法術的效果，其華麗程度不比黑暗王座（Lands of Lore）遜色。當玩者選擇好法術，只見畫面上出現一隻手指在憑空劃著閃亮的軌跡，然後就以全畫面爲範圍，以動畫方式展現火燄、雷擊、冰結等特殊效果。由於動畫佔去大量系統資源，當法術施展時，整個遊戲也陷入停頓狀態，就連怪物也乖乖的等法術施展完畢再開始動作。這對一個標榜即時戰鬥系統的遊戲而言，算是小小的瑕疵。

在遊戲中出沒的敵人與怪物，都是經過精心繪製的。但不知是偷懶還是空間不夠，所有的怪物都只有正面圖，不管從那個方向看都是一個樣，這是一個較爲明顯的缺點。此外，怪物的智商也不太高，牠們只會逼近並攻擊面前 3～5 格的目標，如果目標超出範圍或是遇到轉角就找不到了。而且不大會幾隻一起圍攻玩者，這是因爲 AI 程式太笨不會繞路之故，因此玩者可以好整以暇的各個擊破。雖是如此，遇到有遠距攻擊能力的敵人還是挺難應付，只要目標進入射程就會攻擊，往往你還沒看見牠，就先挨上幾顆迎面飛來的火球。此外，每座地下城怪物的數量都是有限的，打完就不會再出現。雖然可以減少玩者一些麻煩，但在遊戲後期會造成經驗值不夠的情形，幸好遊戲中還可以找到與主線劇情無關的練功用地下城，不至於造成等級太大的差距。



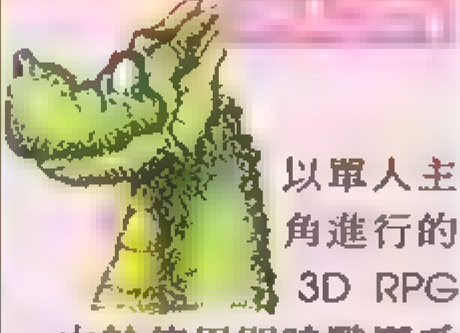
黎明之砧的劇情基本上並沒有什麼創新之處，基本上還是要玩者在數個地下城中四處尋找打敗魔王必需的神器。而地下城中的機關，該有的都有，除了傳統的傳送點、按鈕開關、踏板、旋轉點、幻象牆外，又多了滾石、刺板、滑動石等新花樣。雖然種類繁多，但並不是很難解決，比起魔眼殺機或是地下城主，存心刁難玩家的卑劣設計來說，算是簡單的了。雖然劇情有點老套，但製作小組在互動性上也下了些工夫。對話採用話題選擇方式，除了有全程語音之外，玩者還可以在畫面上看到冒險者在不同情緒下的表情。可惜談話內容並不會因選擇不同或是劇情推展而改變。此外，所有的對話內容都會自動地記錄在記事本中，玩者可以隨時查閱，雖都是頗爲乏味的流水帳，但這好歹比自己用手抄要方便多了。

總之，黎明之砧是個以傳統第一人稱視角的迷宮遊戲爲基礎，佐以最新繪圖技術而成的加強版。整體的感覺還是脫不出以往的俗套，雖然有增添一些新點子，但本質並沒有變化太多。難度則是適中，適合老手回味，新手上路。

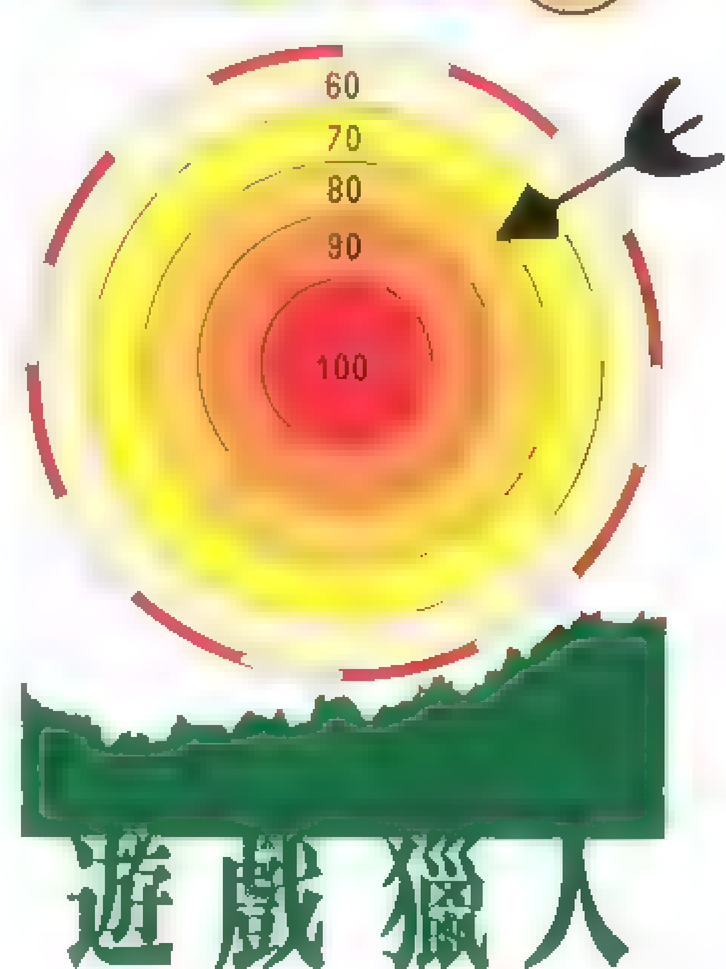
## 群英會審 VER 2.0

強力的迷宮探險設計頗爲獨特；在屬性的設計上，爲玩家預留了彈性分配空間、操作流暢，加上繼承前作優良的自動繪圖功能，可見匠心。您不妨大膽嘗試，會有意想不到的驚奇哦！

綜觀整個遊戲的架構，都還算不錯，簡易的介面設計、精心繪製的場景、各式華麗的戰鬥效果，營造了一個追尋傳統，而又有點創新的迷宮遊戲。



以單人主角進行的 3D RPG，由於使用即時戰鬥系統，使得遊戲增添了些許的緊迫感，具華麗的聲光效果，不過謎題及機關要比該製作小組的幾個前作簡易了些，因此頗適合一般玩家嘗試。



# 魯師父之謎

●出版公司／軟體世界

■本文作者／劉稼禹

二次世界大戰前夕，國民黨和共產黨正因奪權內鬥而忙的不可開交，且臨近又有虎視耽耽的日本等諸帝國覬覦。在紐約經營奇器珍怪展覽館的冒險家Ripley，接獲了一封來自德國von Selteam男爵的密函，表示在中國歷史中有一樣失傳已久的寶物，隱藏著極大的秘密。這項秘寶與一位〝魯師傅〞有關，凡獲得它的人，便可挾之以令天下，故千萬不能使之落入日本人的手中。而找到這秘寶的唯一方法，就是一一解開魯大師所遺留下來的種種謎題；否則，中國參戰的戰情難料…

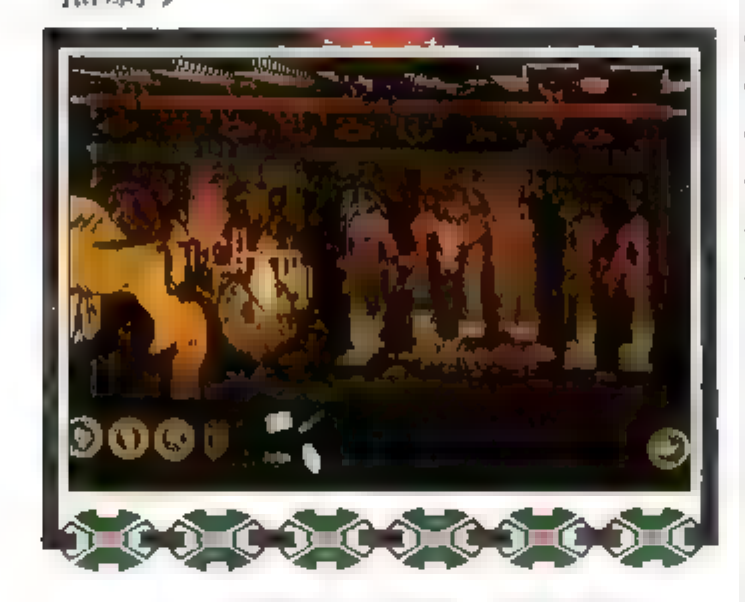
以上，便是Sanctuary Woods所出品的「魯師父之謎（Ripley's Believe It or Not! The Riddle of Master Lu）」的故事簡介（遊戲故事是這麼寫的，請讀者不要硬挑毛病）。雖然故事的本身與中國有關，並且也以中國事件為遊戲的起、訖點，但實際上在中國境內進行的部分所佔比例卻不很多，並於史實部分也有不少謬誤。例如，遊戲中的魯師傅應該就是指魯班（生於春秋戰國時代，擅築宮殿並以手藝精巧聞名），並說秦皇陵就是由他所負責興建。又在陵寢內，地宮的佈置和史記中的描述大致吻合，但與「僅以陵冢、兵馬俑從葬坑和擋水堤三大建築的土方量為例，便可略算出原體積約為一千二百七十六萬立方米，其中陵冢的堆土就佔一千一百八十多萬立方米」的統計頗有出入。同時，實際出土的秦皇陵，其地宮中的從葬坑（放置兵俑和馬車之處）共有三個，除一號坑是邊挖邊展出之外，二、三號坑都已填回保存，故遊戲中所出現的從葬坑在理論上也應該是參考自一號坑才對，但就器物排列和坑道數量上來看，也與實景有頗大的差距（騙騙外國人倒還可以）。更令人匪夷所思的是，秦皇陵位於陝西省臨潼縣城東五公里處，而其在地的農夫竟然說的是廣東話？然後遊戲中又說，始皇派魯大師往海外求取長生不老葯，連小學生都知道是徐福才對。遊戲中又引用了一則多年前的考古新聞，指出在美洲發現一項由中國人所遺留下來的出土文物，證明中國人比哥倫布還早到達美洲－這新聞裡所指的中國人，也跟魯班沒什麼關係（我印象中記得好像是鄭和那年代，不曉得有沒記錯；反正〝放洋〞的那個不可能是魯班就對了）。

雖然「魯師父之謎」中用了許多分開來看都對，合起來看都不對的中國史實，讓中國人玩起來有點哭笑不得（包括日本人的制服似乎也跟北洋軍分不太清楚的樣子等等）；但如果能忽略掉這些先天上的文化障礙而就遊戲本身的遊戲性來討論的話，「魯師父之謎」無疑是一個相當精彩的冒險遊戲。第一，它的謎題設計相當細緻，不論在物品的使用、搜尋上，亦或是場景的搭配、設定上，都有出人意料的絕佳表現。例如玩者可以在男爵的桌球室（或說彈子房）裡拿到一根雪茄，而那雪茄上的標籤撕下後竟可假裝成一枚紅寶石戒指，以混入Shikkim的聖殿中。又如一開始玩者可以在展覽館裡拿到一盒烏龜飼料，但卻不知到底有何作用，直到從德國Danzing的ACE城堡回來，發現Feng Li的小烏龜後，才了解它原來竟是小兵立大功的重要解謎關鍵。

遊戲中的謎題要細心並有耐心才能一一解開；但在許多大謎題的週圍，或多或少都會留有一些合理的暗示。不可否認地，本遊戲劇情的鋪陳和角色設計的確都有不少法櫃奇兵的影子，連壞人的造型都很神似；但比起照本宣科的直抄，「魯師父之謎」用日本取代納粹，用始皇的玉璽取代聖經中的法櫃，再加上不少神秘的東方色彩和考古文物，都使得本遊戲饒富新意且耳目一新。同時，遊戲裡還根據主角的身份設定，讓其每到一處就得畫下速描漫畫，並找到兩樣稀有之物寄回紐約的展覽館以維持生計，都可巧妙地迫使玩者們的行腳必須踏及遊戲版圖中每一個角落。例如Shikkim聖殿中的地下迷宮

吧！其實它的面積也沒有特別的大，而路徑也十分單純，但是在走完一遍之後，玩者將可發現設計者幾乎沒浪費任何一格的空間。

本遊戲 SVGA 的畫面效果相當的好。唯一有瑕疵之處，是在北平市街招牌上的中文，其歪七扭八的字體一看就知道是老外寫的。因爲畫面的細緻，所以玩者一定要很細心地去「掃」畫面上的物品才行，不然就會經常漏東落西的解不開謎題。還有便是主角等人的動畫有許多是由眞人拍攝而來，尺寸被放的很小，以減少播放時的資源負擔一雖然這些動作有的小到不易查覺的地步，所幸在配上一流音效、語音之後，絲毫不覺得單調（可惜此情形對不諳英文的玩者來說，無疑是一項酷刑一因爲那些片段實在有點像是在聽沒有字幕的英文廣播劇）。



由於遊戲是外國人設計的，所以在北平連乞丐都會講英文。即使有些出現中文字句的部分，也一看就是由英文直譯的，完全不合中文文法。同時遊戲裡也出現不少中國人角色，可惜只有北平的看門和尙是京片子之外（他的中文也有問題），其他如 Mei Chen 等便是廣東國語，而陝西農夫說的就是不折不扣的廣東話，再不然便是像啞吧一樣不出一言的老婦人，或直接就用英文來應對回答等等。在這點上，「魯師父之謎」就顯然不及請德文顧問來指導的「狩魔獵人二：心魔」來的嚴謹。再者，那位飾演 Ripley紅顏知己的 Mei Chen ，以各種角度來看都與〝美女〞有一段距離，並且因爲出場的時間過短，除了施展有畫龍點睛之效的中國功夫之外，也看不出有任何過人的智慧，其造型也未見高明之處（至於 Ripley 助手 Feng Li 頭頂蠟燭的怪異造型，恐怕是配合奇器珍怪展覽館的成分居多吧。）

嗯…除了因身爲中國人而對遊戲設定所產生的百般挑剔之外，「魯師父之謎」在其他部分就幾乎沒有什麼缺點或令人不滿之處。它的介面在動作執行上，共化簡爲看、拿、和使用三種，而物品欄雖無法丟棄贅物，卻可無限制的拿取，尙稱便利順手。同時在劇情路線的設計上，作者也頗具慧心，主角所跨及的幅圓雖然廣遠，但著墨精簡又焦點集中，絲毫不會讓人有旁雜不著邊際之感。背景音樂並無特殊之處，而音效卻能配合的恰到好處，語音也十分清晰。以整體來看，目前如「魯師父之謎」這樣細緻的純種正統冒險遊戲已不多見。

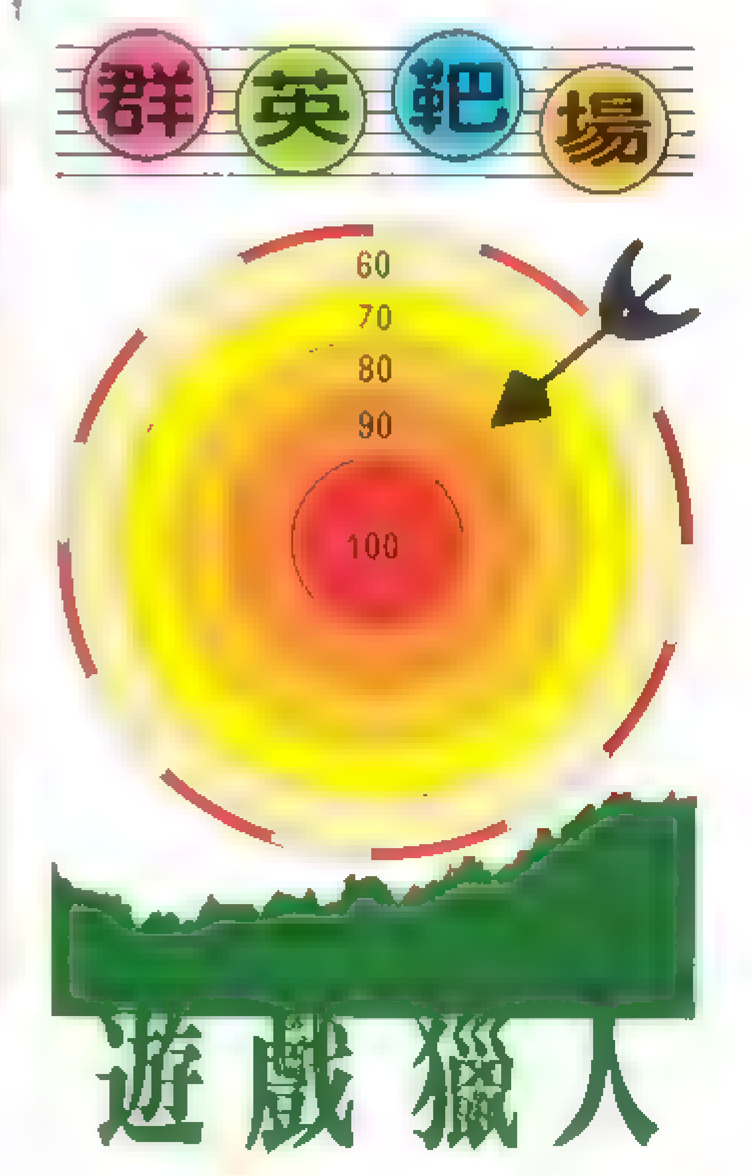
在時下一波爲迎合新科技與新玩者口味而產生的互動式冒險遊戲趨勢中，完全靠謎題和劇情來取勝的遊戲似乎已漸勢微。但以「魯師父之謎」的成功與受國外玩家的喜愛程度來看，其不啻爲國產遊戲的製作方向提供了不少啓示。在享受「魯師父之謎」解謎樂趣的同時，不禁亦令人聯想起遲遲不見下文，由光譜公司所製作的冒險遊戲「秦皇陵」，若能依當時的計劃如期推出的話，或許能以中國人的觀點將類似題材發揮的更淋漓盡致而打敗「魯師父之謎」也說不一定。倘若玩者能拋開中國人沙文主義對歷史合理性的要求，而純粹就遊戲論遊戲的話，對於不畏懼英文的冒險迷來說，「魯師父之謎」是一套非常值得推薦的遊戲。

以政治鬥爭爲故事背景。遊戲內容編排上顯得相當眞實有料，但略爲誇張〝史實〞卻讓玩家有一頭霧水的感覺；出其意外的謎題設計，加上有點破的中文文法及字體，讓玩家搞得啼笑皆非，卻不免會心一笑！

CYBER

西方人一向認爲中國人充滿了神秘，對中國文化、歷史心嚮神往的也大有人在；而這套截取古史設計的遊戲，風格堪稱獨特，若能將些許不合理之處稍加改進，遊戲將更有可爲。

以中國古代歷史爲背景的冒險遊戲，雖然在考據上有甚多疑點，不過在畫面、音效及謎題上都具有相當不錯的水準，如果在背景歷史查証上更下點功夫的話，就更加令人讚賞了。



●出版公司／第三波
●本文作者／黃俊銘

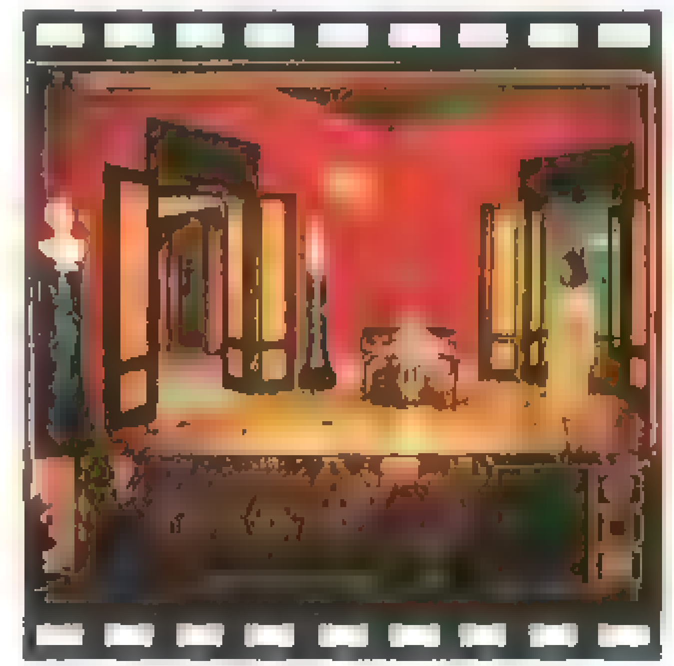
在〝狩魔獵人〞發售之後，好評不斷，由於其故事曲折懸疑，加上首創幻燈式的過場動畫，榮獲年度冒險遊戲首獎。即使程式有些嚴重的 Bugs ；比如在存檔、取檔時會當機，或在某些特定情形下會失去音效等，但整體而言，確實是個創新的好遊戲。

二代是許多玩家引頸企盼已久的大作，在去年底終於推出，由原先的十幾片磁片，暴增成六片光碟的大容量，其聲光效果的增加自然不在話下，且讓我們來看看各方面的表現如何：

採用目前最流行的〝掃描線〞方式來呈現動畫，而靜態畫面則完整的以高解析度來呈現，相當細緻美觀。男主角蓋布瑞爾（ Gabriel ）找了一個高高帥帥的男子來飾演，表現相當出色，原來的一頭長髮加上表情豐富，一副桀驁不馴神采飛揚的神情，將一代男主角的個性表現得極爲眞實。另一個重要演員，也就是蓋布瑞爾的書店中幫他打理一切的女祕書葛瑞絲（ grace ），找了一個東方女子來扮演，和男主角相比，她的演技有過之而無不及，十分值得一看。

和一代比起來，畫面的增強是有目共睹的，六片光碟的容量，使得本遊戲有相當多的過場動畫，然而前後之間卻都串連得相當好。缺點是人物在靜態場景間的臉部被〝壓扁〞，且變得十分奇怪，或許是數位化時沒有計算好比例吧！

音樂和一代比較起來就顯得退步多了。只有在動畫檔播放時，才有一些（眞的是〝一些〞而已）音樂點綴一下，一般主角在各靜態場景間探查的過程，幾乎完全沒有任何背景音樂可言，相當可惜。



音效部份，做得相當出色，這一點延續了一代的特色。語音方面錄製的效果不錯，可惜在動畫內的語音會突然變得小聲，必須勞動玩家再親自〝調整音量〞…。

這遊戲的配音和其他光碟遊戲比較不同的地方，就是相當專業，不但語音和嘴型〝同步演出〞，其抑揚頓挫和情感表達，完全眞實，不像大多數光碟遊戲的配音，是由一些人拿著劇本用〝唸〞的，聽起來不太〝甘願〞的樣子。

在一代中最受好評的故事情節，在本續作中卻成了最弱的一

環。筆者在拿到此遊戲後，以一天玩完一片光碟的速度（大概2～3個小時），玩完此遊戲，心中覺得有些悲哀。本遊戲並不需要攻略指引，謎題相當簡易，新手都可順利進行。如果觀看攻略，變成了照本宣科，就失去了樂趣。筆者覺得要自己玩的原因，是因爲您在本遊戲中能獲得的樂趣，百分之八十以上都在對話中，而反過來說，也就是本遊戲大部份的時光都是在〝對話〞，主角的行動與謎題的複雜性反而都被忽略了。問題是，或許是遊戲製作的問題，在人物對話時並不會顯示相對應的文字，而對話的速度並不慢（和L.A.law比起來是較慢，但和Dark See Ⅱ比起來則快多了），英文聽力不好的玩家，就比較吃力些了。不過本

遊戲的另一個特色，就是聽不懂也可以把遊戲玩過關（筆者就是一個見證人，哈哈！）就如同很多人看不懂日文一樣可以玩H-GAME一樣…。

故事短、場景不多，以及對話成份太高，是二代的缺點，故事情節也相當單線化，沒有一代的多重選擇了。

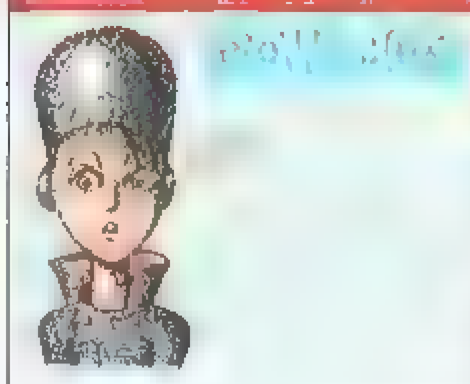
在一開始，並沒有交待吉德小姐怎會和蓋布瑞爾〝同居〞，也是敗筆之處。根據一代的各種結局，不是主角死，就是吉德小姐死，至少在二代的開頭要交代一下，比較負責任的劇情銜接。

本遊戲的介面和一代差不多，仍然相當方便，值得一提的是增加了〝動畫播放機〞和〝錄音帶〞，可以在無聊的時候任意選定想看的開場或結尾動畫（但要在進度之內才行），而〝錄音帶〞的設計，則是可以隨時聽取之前和任一人物的任一段對話，這個設計或許可彌補遊戲進行中沒有字幕顯示的缺憾吧！

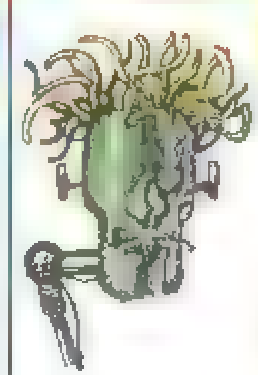
令人遺憾的是，本遊戲中依然有嚴重的bug存在。在Windows下進行遊戲，有些特定場景一定會當機，必須以另一順序來進行遊戲，才能避過。而在DOS模式下進行時，如果滑鼠按得太快，也會有不定時的當機現象發生，良心的建議是多存檔，多備份，以防萬一。

就續作應有的水準而言，本遊戲並不成功。所有的增強都是在畫面上，故事性的重要反倒被忽略了，無法帶給玩家如一代所能給的震撼力。大部份的時光都是在有限的場景內穿梭和人對談，略顯枯燥乏味。遊戲中依然有些 Bugs，使得遊戲的進行潛伏有當機的可能性。然而演員生動出色的演出，專業的配音與精美的畫面，仍使得本遊戲值得您試一試，但一代的愛好者或許要有失望的心理準備了。

## 群英會審 VER 2.0



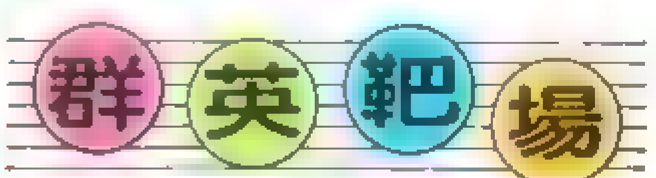
此遊戲最大的特色是在於逼眞生動的聲光表現、音樂與音效良好淸晰的一面；而在謎題及故事劇情設計上略顯不足。

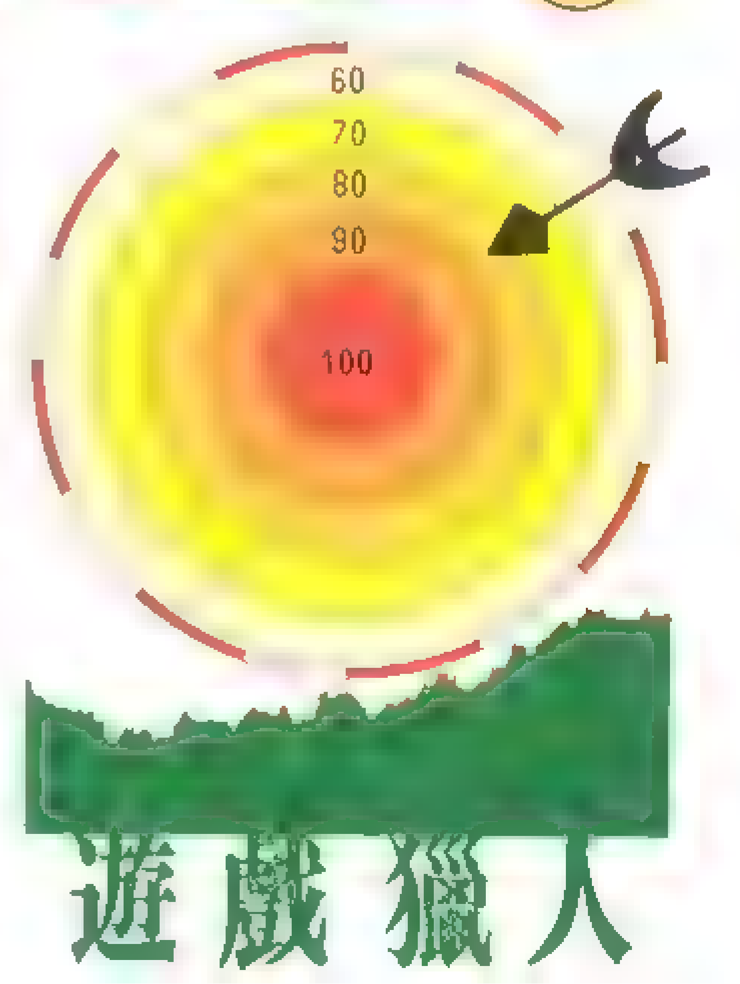


CYBER

以續作而言遊戲並不十分出色，該改進的地方問題依舊，而原先的優點也沒有善加運用，成爲一套靠動畫來銜接的遊戲，反而失去玩遊戲的樂趣，實爲其敗筆之處。

以眞人演出的冒險遊戲，在聲光效果上表現得相當出色，但是在解謎方面並未下很大的功夫，使得遊戲性略爲降低，而容易當機則是相當大的缺點。



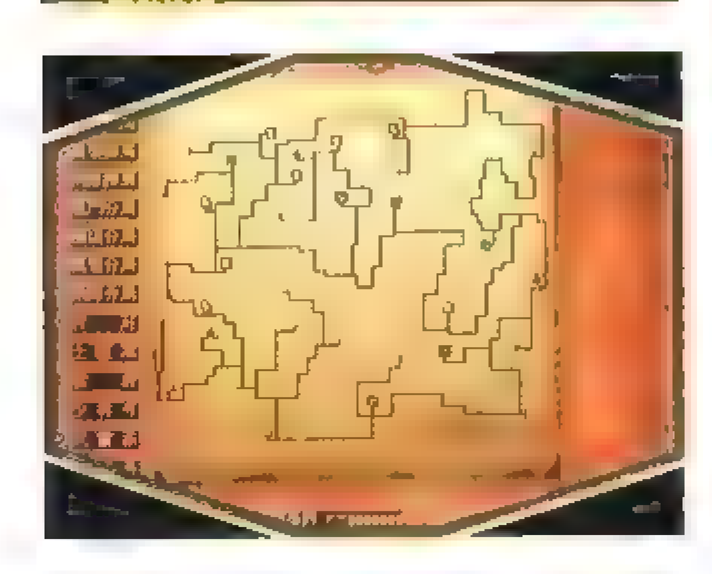



# 運鏢天下

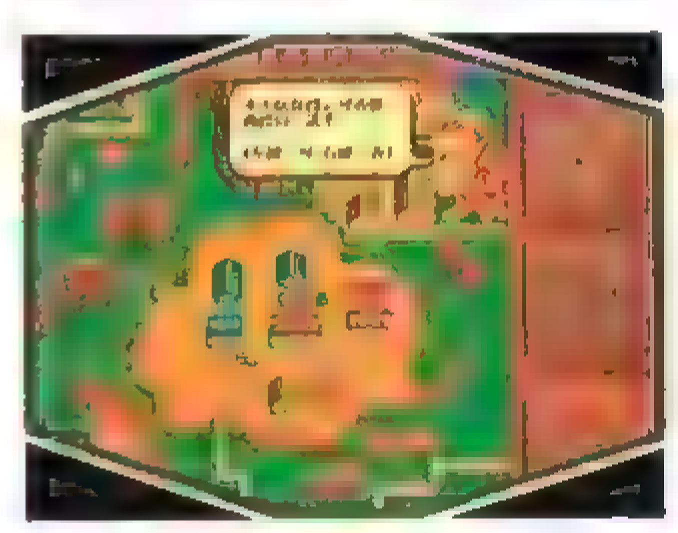
●出版公司／光　譜
■本文作者／TMC

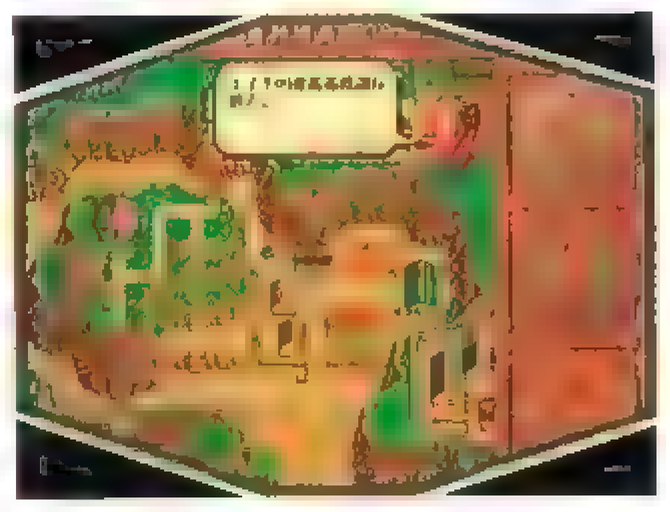
保鏢不論在古在今都是彌補治安漏洞的一個重要行業，只是名稱由以往的保鏢演變成今日的保全人員，但實際上其工作的性質是沒多大的改變。從前的鏢師不如現今的安全人員可倚靠一些特殊工具，如：防彈衣、運鈔車…等高科技的產物來協助其保鏢與保命，他們全靠的是一身硬底子工夫，故若非在江湖上稍有兩把刷子，是不可能擔任這個重責大任的。也因保鏢這職業同時披上了大俠與惡棍兩種截然不同的色彩，所以對一般的黎民百姓是充滿著神秘感的。對於一向忠情於武俠小說的筆者而言，這樣的題材實在有相當的吸引力，所以下面就讓筆者來為你揭開「運鏢天下」（以下簡稱「運」）的序幕啦！

## 劇情提要



「運」是描述在古代的某朝代，因朝綱敗壞、治安紊亂，以致窮寇四起、百姓自危，保鏢這個奇妙的行業也就是在如此艱險的局勢下因運而生了。不管是那一行都有所謂的劣幣與良幣之分，故在星羅棋佈的鏢行中，當然也有正派經營，如「龍門鏢局」與惡性競爭的「萬里鏢局」。在遊戲中總共提供了四間鏢局供玩家選擇，而每個鏢頭據說明書上描述，均有其不同的背景與經營理念，且每間鏢局亦有迥異的資本與特色，為何筆者要強調是根據說明書上的描寫呢？因為在我多方的嘗試後，發覺其實每間





鏢局與總鏢頭間的差異，並不如說明書上所寫的如此明顯，更進一步地說，實在不知道他們彼此間除了人物長相、名字、保鏢數不一樣外，還差別在那裏。筆者覺得此處十分可惜，因為作者既已勾勒出如此有意思的劇本大綱，但卻沒有將其充份地融合在遊戲中。

## 操作介面

「運」片的進行方式並非如同「文明帝國」、「三國志」等策略遊戲所的回合制模式，而是以「凱撒大帝」、「巴士帝國」般的即時介面系統，也就是說遊戲中，時間是長著尾巴，以飛快的速度不停的消逝的哦！如果你害怕自己會因此手忙腳亂，而搞得一事無成的話，大可放一百個心，因為作者提供了一個「偷吃步」，可讓你從從容容作好每件事，你只要用滑鼠輕點一下「時間」那個 icon ，就可發現四週的一切突然寂靜下來了，每個人如同被凍僵了般，一動也不動，整個世界彷彿只有你還是活人。在這個僅有你獨有的時段裏，你可以招募鏢師、建鏢局、安排運鏢路線…等一切你想做的事，快樂吧！

至於操作方面，則是以一隻老鼠掌控全局的方式，故堪稱簡便容易，而其間金錢的輸入方式，筆者個人覺得欠佳妥當，如果能在水果盤式（以加減的方式）之外，再合併上條棒式或直接輸入式的方法，應該會更完美。

## 遊戲運作

在「運」片一開始，會有四位主角供玩家選擇（只能選一位），當玩者選定之後，電腦會自動扮演其他的角色，但因遊戲之初版面的限制，故只會有一位敵手，之後，隨著遊戲進入了第二關，版圖擴大後才會陸續有其它

的對手出現。

當你決定角色後，接下來最迫切的就是建立一個分鏢局與招募一些壯丁。在「運」片中，鏢師是採類 RPG 式的設定，也就是其在累積經驗值後可以升級，升級後的鏢師除了在各方面的能力都有提昇外，在其外貌上也有十分不同的改變。

## 視聽效果

如果你曾經玩過光譜公司從前的作品，相信你應該會對其清晰簡潔、現代感十足的筆觸印象深刻吧！因為他們的美工，在國產遊戲中的表現一直是屬於上層的，不過這次在「運」片中的畫風顯然有了很大的丕變，不知是否是作者想刻意營造出古代那種波瀾壯闊、滔滔江河的氣勢，還是另有其因，就不得而知了。總而言之，這一回你將見識到與以往截然不同的造型色調。

光譜公司一向和國內知名的音樂創作團體－「將門獅子吼」有密切的合作關係，這次「運」片也沒例外，依然是由將門衛包製作的，故其在音樂的品質上有了一層最基本的保證。在筆者洗耳恭聽後，發覺樂曲真的是支支動聽，相當值得肯定。

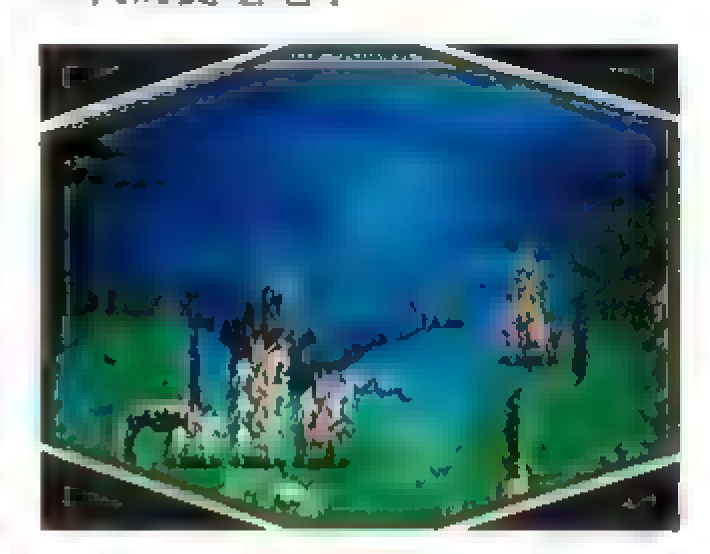
## 戰鬥模式

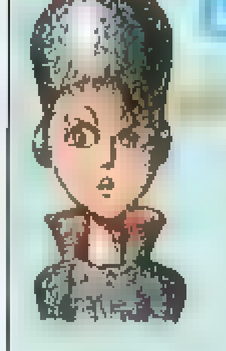
談到戰鬥模式，筆者個人深表遺憾，因為此部份不諱言的，可說是本遊戲中的最弱的一環，首先令人詬病的，是它不太靈敏的速度；再者是在下完一位鏢師的指令後，滑鼠的游標均會隨意的自動跳至另一位鏢師上，如果今天它的點正好落在你欲下指令的鏢師上，則可說它是十分智慧型且省時的，但偏偏幾乎有 80%的機率是落在你不想下指令的鏢師上，故與其愈幫愈忙，倒不如省去這個設計。

除此之外，在戰鬥的過程中只有一昧地橫殺直砍，既沒有法術亦無充體力的物品，唯一能恢復元氣的方法，就是立定站好、原地不動，如此每回合可補五點的體力。雖說沒有一些巫術、魔咒的設計可能比較符合史實，但這樣一來，整個戰鬥的樂趣頓時降低不少，如果作者能多增一些，如：單挑、陣型…等變數的話，也許在玩這部份時，會得到更多的歡樂。

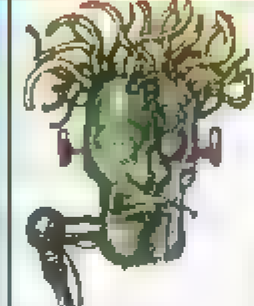
雖然整體來說，戰鬥方面表現的並不理想，但它也並不是沒有好的地方，例如其在 AI 部份就不致於太差，至少敵人都知道「欺負弱小」與「包圍」這二招，故在戰役中如果不是佔著極大的優勢，想要無人犧牲是需要很高技巧的。

如果你仔細地將「運」片抽絲剝繭，則可能會發現它在許多方面都是呈現一種不太成熟的狀態。不過，筆者始終相信「天生我材必有用」這句話，故深覺不論是那個遊戲，或多或少一定都其特殊、甚致過人之處，而對於「運」片來說，敝人是十分欣賞其嶄新與中國風濃厚的題材。相信假如作者在各方面都能再稍做一些改進，則它將是一個很值得期待的遊戲，讓我們一同來共盼二代的誕生吧！





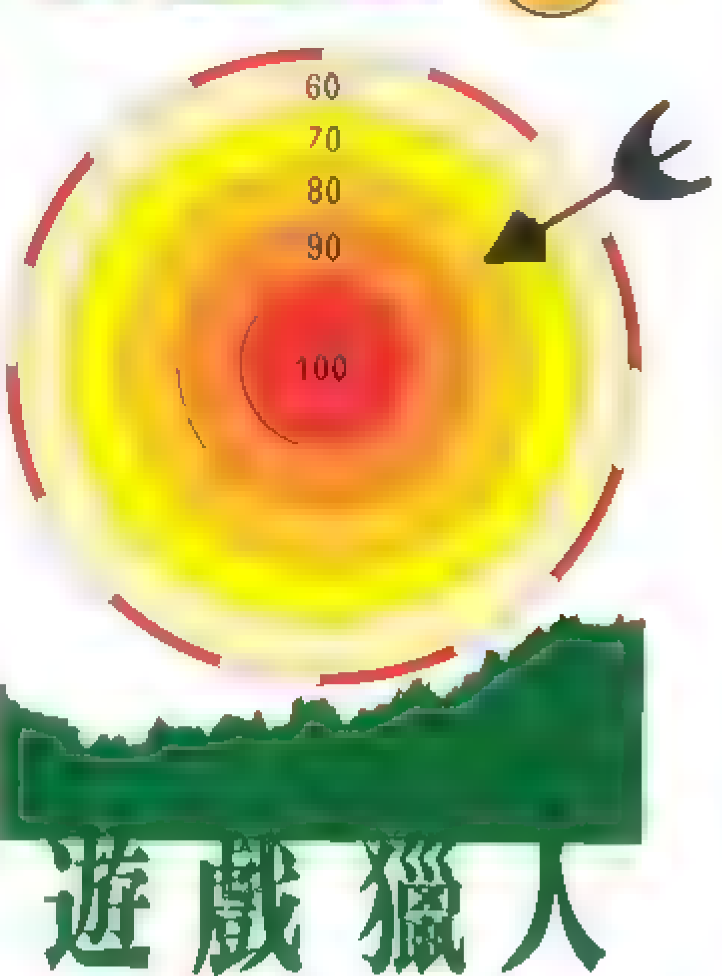
「運」別出心裁的劇情內容，有異於以往的策略遊戲，頗讓玩家眼睛一亮！在整體運作上也有不錯的表現，只是在戰鬥模式上遜色了些；而這部份卻是策略遊戲的核心，實有待改進！



CYBER

簡易的操作系統，方便玩家進行遊戲，但數量輸入的設計，卻又有些不當；古色古香的場景頗能符合遊戲的情境。其中遺憾的是未能將「鏢局」這個創新的點子，淋漓地發揮於遊戲之中。

以古代鏢局為主的策略遊戲，由於加入了模擬養成的要素，使得遊戲有相當不錯的創意，只可惜在整體設定上仍有些未盡完善之處，使得遊戲性變得較薄弱了些。



● 出版公司／大宇資訊

■ 本文作者／遊戲駭客

緋王傳這個遊戲大約在兩年前就已經在日本上市了，當時在日本是以 9801 以及超級任天堂的版本發行，經過了漫長的歲月，現在由大宇公司改版中文化之後，在 IBM PC 的平台下發行。時隔兩年，在進步迅速的電腦遊戲產業裡面，這個遊戲應該算是個落伍的產品吧？事實上並不盡然，日本遊戲和歐美遊戲最大的差別，在於日本遊戲常有一些相當不錯的創意，而歐美遊戲則較注重聲光效果，也因此使得緋王傳二代即使時隔兩年，遊戲中設計的許多 idea 還是相當有趣。

大體來說，緋王傳的遊戲架構相當簡單，玩家在遊戲中操縱 1 至 4 個隊伍，每個隊伍容許 1 至 4 名隊員，這些隊員們在玩家的操縱之下，在遊戲中設計好的一層層地下迷宮中做各種各樣的探索，每一個樓層就是一個關卡，當玩家找到這個樓層往樓上或樓下的樓梯時，這個關卡也就算過關了。

雖然遊戲的基本精神很簡單，不過遊戲設計者卻將這個基本精神用各式各樣的方法予以豐富化。

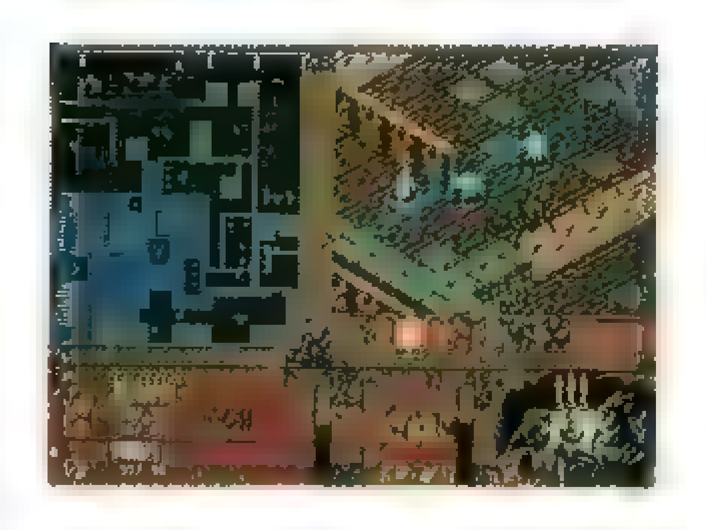
首先，透過四個隊伍的設計，玩家在許多地方都必須利用多個隊伍的操作來進行遊戲，使遊戲能繼續進行下去；另外，由於有多個隊伍，所以，在一個樓層裡面，玩家被允許同時在不同的區域作探索，而 1 到 4 個隊員的設計，使玩家可以把隊伍變成操作單一隊員的模式，像在「古代遺跡」的關卡中，就有一關是要操作一隻亡靈，雖然在操作上有一點小小的不順手（嗯，駭客懷疑這是故意的，因為只有接近敵人時亡靈會失控，不過 idea 卻相當有趣。

除了隊伍、隊員這種操作模式之外，遊戲中資料設定也是相當豐富而引人的一個環結。就角色來說，遊戲中每一個角色都有獨特的造型，而且在螢幕上大大小小的角色們跑來跑去的樣子相當可愛，除此之外，每一個角色有一段屬於自己的小小註解，玩家只要用滑鼠右鍵點選一下就可以顯示出來，相當的方便。

遊戲中的各種武器、裝備、藥劑或是其它的物品都有詳細的說明，對玩家而言，簡便的查尋方法、豐富的遊戲設定，使玩家與遊戲設定的世界更為接近，也使遊戲的進行更加順暢，對於這一點，駭客覺得在國內遊戲上，尚未見過能與它相比擬的。

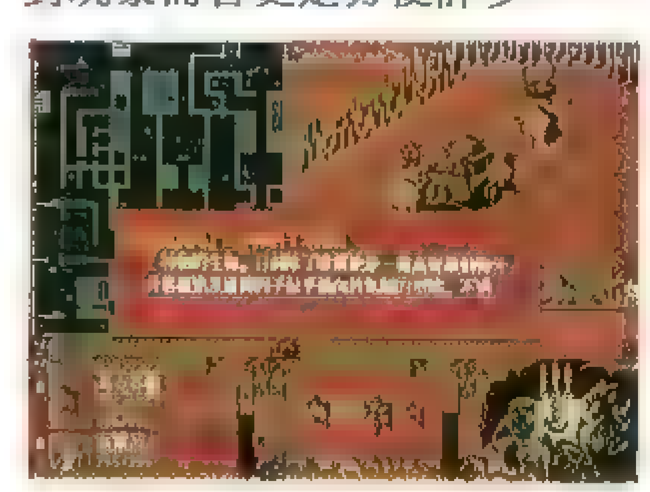
戰鬥方式是緋王傳另一個重要而有趣的部份。緋王傳的戰鬥設定是透過簡單的操作，把整個隊伍的防守、攻擊模式做一個基本方針的調整，玩家沒有辦法針對特定隊員下達攻擊或防禦指令（但可使用魔法），這樣子的操作方式是好是壞，我想完全是見仁見智，對於那些想把大小事物都攬在身上的玩家而言，會覺得不甚方便，不過，對於駭客來講，倒覺得輕鬆有趣。比較重要的是，對於一個初期隊伍而言，這種模式會使得隊伍的戰鬥更加艱辛。

遊戲中有一個不太方便的設定，就是物品的交換。玩家必須把隊伍移動到魔法陣才能夠進行交換的動作，雖然可以解釋成遊戲的特色，而不去討論這樣的設定是否便利玩家操作，不過即使如此，魔法陣裡還是有一些操作上的不便利應該加以調整。好比說，以滑鼠右鍵在魔法陣中叫出輔助說明時，玩家必須在特定位置點選，說明才會消失，如果能設計成按一下左鍵就消失，將會方便許多。而在物品交換模式中，如果點選物品說明，玩家必須跳出物品交換模式再進去，才能繼續，這也是相當不方便的設計。

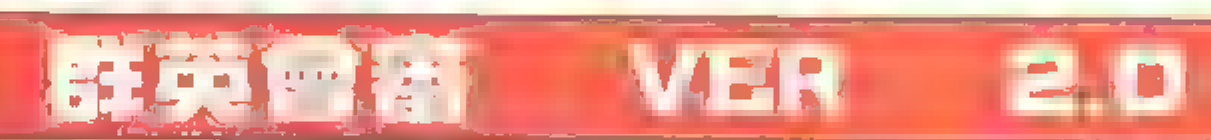


除此之外，魔法陣確實是帶給遊戲更多更豐富的內涵，特別是在遊戲初期，不同的魔法陣可能會把玩家傳送到下一個關卡中不同的位置。有些時候一個關卡中會有獨立的幾個區域，這時候魔法陣就顯得相當的重要，甚至，在一開始有兩、三個關卡是連續傳送的，如果玩家一不小心把隊伍從某一個魔法陣中完全撤出，那麼下一個關卡開始時，也許就會有一個區域玩家無法探索到。好在這種設計所影響的，只是玩家可能會找不到某一些隊員或一些武器，對遊戲的結束並沒有什麼影響。

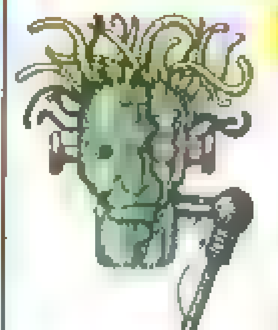
早在兩年前，駭客就非常渴望玩到緋王傳2，現在終於玩到之後，駭客的感覺是這個遊戲果然不負兩年來的等待。雖然說它沒有歐美遊戲那種華麗的畫面或是驚人的3D效果，不過單純就遊戲而言，它的確帶給駭客相當大的樂趣，而各種貼心的設計，對玩家而言更是方便許多。



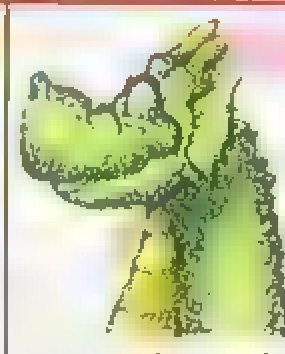
目前，日本遊戲中文化的市場上好像有幾套相類似的遊戲，不過，駭客個人認為緋王傳是其中表現最佳的（完全是個人意見啦）。我想，每個遊戲都有它獨特的風格，每個玩家也不見得會和駭客有相同的看法，所以，所謂的評論只是說說心得，給各位作個參考，至於緋王傳2這款豐富有趣的遊戲，駭客樂於推薦給喜愛黑暗天使或是魔域傳說的玩家（雖然它們還是有一段差距），至於那些嚴肅而謹慎的戰術迷們在這個遊戲上所能得到的樂趣可能就會少很多了，不過，玩遊戲嘛，何不輕鬆一點呢？



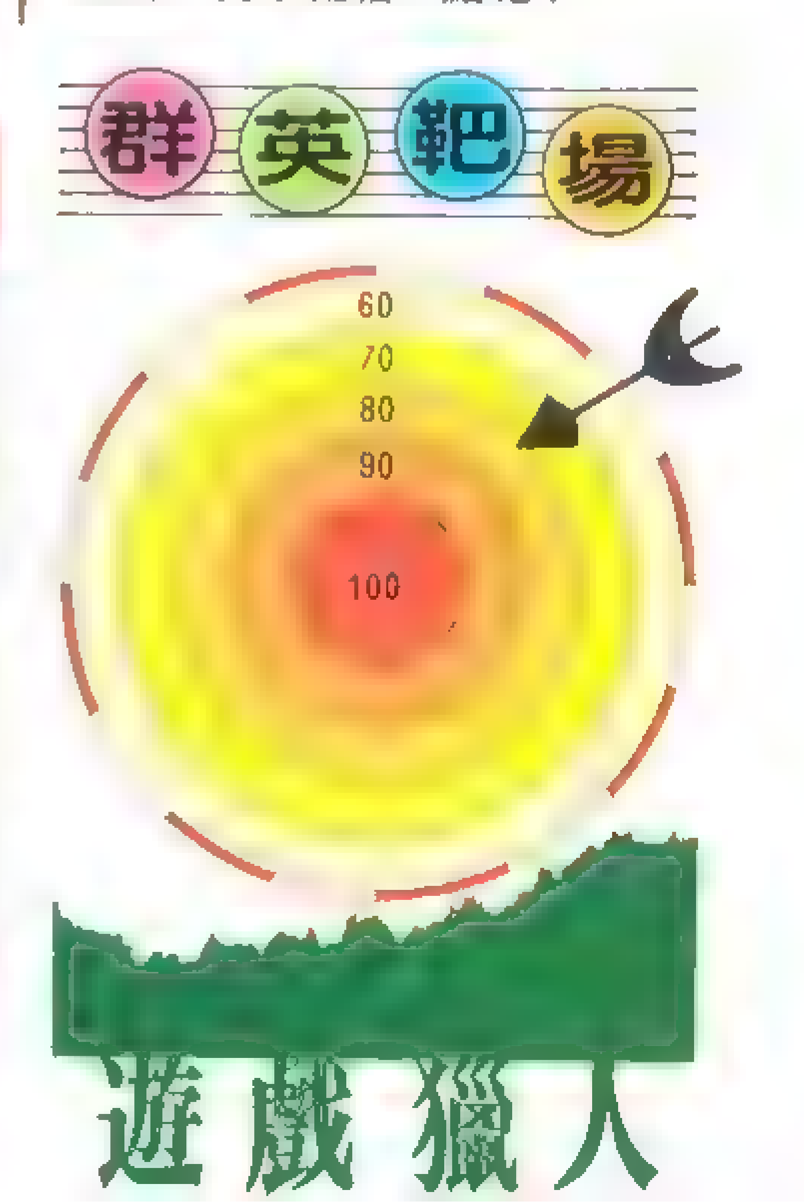
優良戰鬥模式是緋王傳的精華所在～簡單的操作完整的攻擊與防禦指令，無不再再顯示此遊戲貼心設計；唯一在物品的交換設計上略顯不足罷了！




簡易清晰的設計，將遊戲的風格更明朗化；特殊的戰鬥設定，讓玩家更能輕鬆上手，無需每個員都鉅細靡遺的下達指令，而豐富充實的魔法陣設計，亦讓遊戲更添特色。

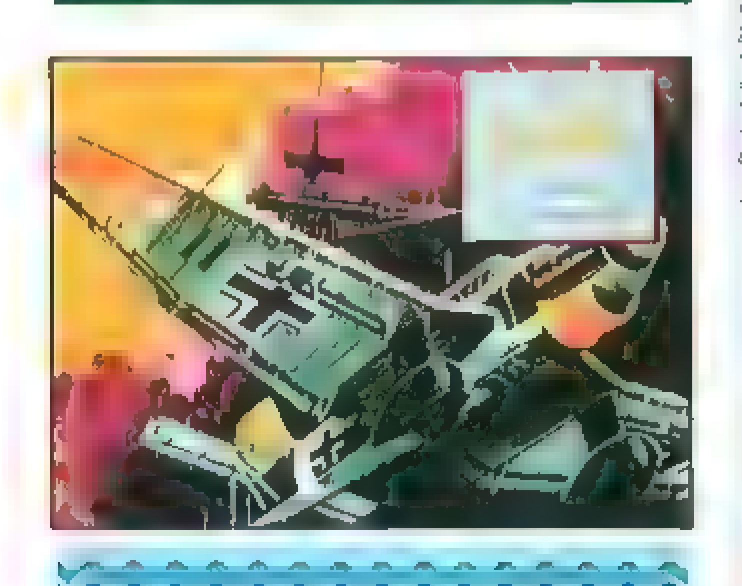


召喚魔物成為我方隊員的RPG。採用分組即時控制的系統，使得遊戲在謎題機關設計上有更大的空間；雖然在畫面及音效上並不很突出，但因為有相當水準的設定，所有仍具備相當的遊戲性。



●出版公司／第三波

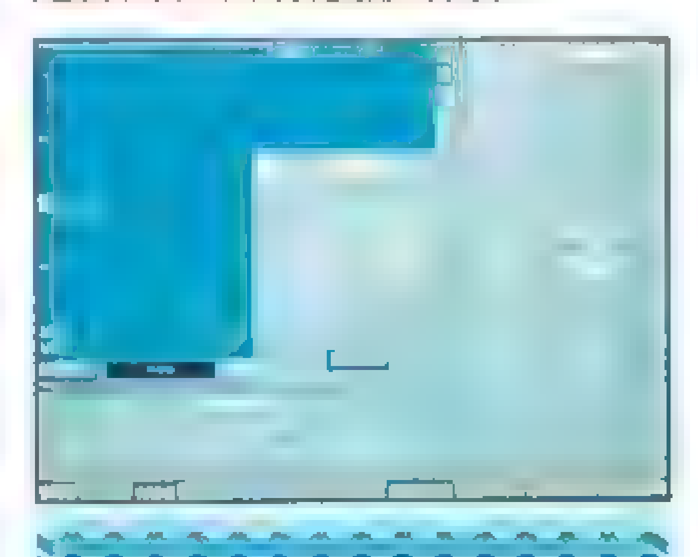
本文作者／Guderian



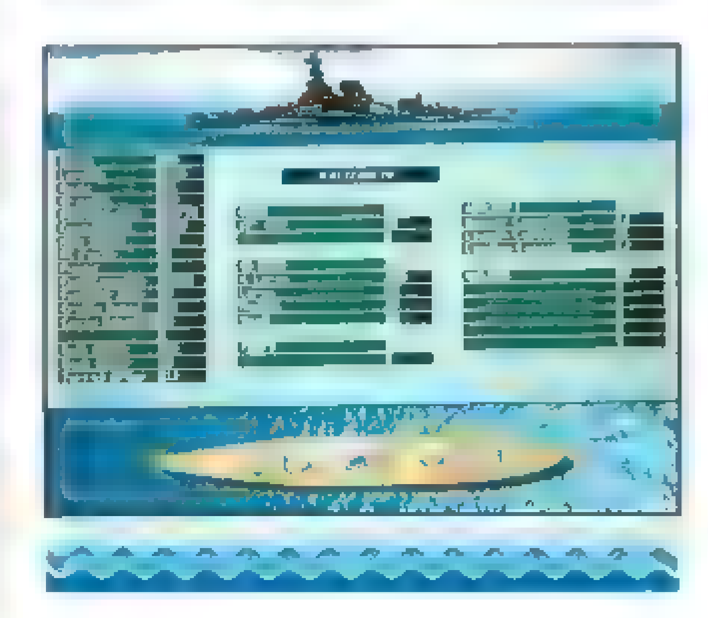
老實說從大海戰Ⅲ代開始，遊戲雖然變得比較眞實，但是相對地卻也變得複雜而有些難以掌控。Ⅳ代延續Ⅲ代的風格，主要是將航空武力的運用大幅提升，使得強調船堅砲利的戰艦似乎就不是那般的無敵了。這雖然是事實，但卻也相對使遊戲的娛樂性降低，失去了作弊的機會，也使得戰鬥愈難去掌握勝利。然而不論如何，Ⅳ代已回到歐洲戰場，德國、英國、法國、義大利等國的知名戰艦，都將在玩家的指揮下演出一場生死決鬥，至於勝利屬誰，那就要看玩家的表現了。

## 壹 劇情

Ⅳ代提供了許多戰役以及戰役編輯器，玩家要是不滿意固定劇情的戰役，大可自行編修一個新的戰役。基本上教學用戰役就是俾斯麥及胡德號的對決，

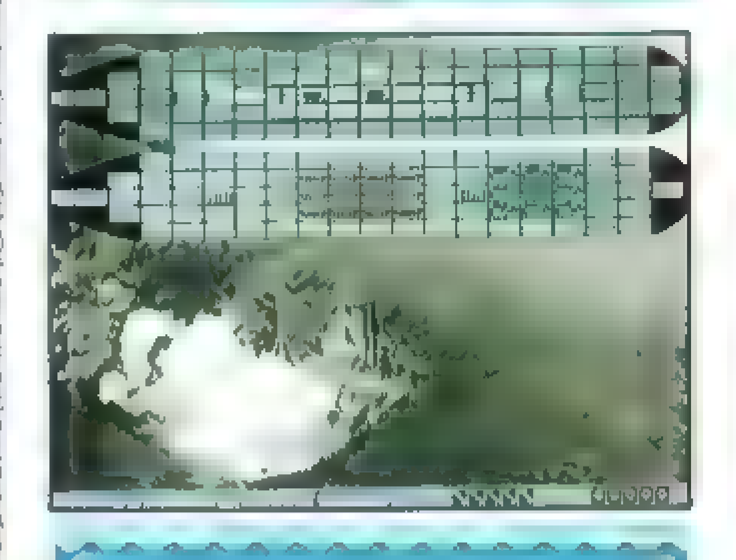


Oran 是法國艦隊和英國皇家海軍的海上衝突、河口戰役是格拉夫．修貝對抗英軍三艘巡洋艦的老故事、丹麥水道是完整的俾斯麥追逐戰、 Gibraltar 是法國和義大利聯合艦隊進攻直布羅陀的虛構故事、 Atlantic Convoy Run是設想航艦格拉夫．齊柏林及香霍斯特號在巴倫支海截擊盟軍船團的戰鬥、 Battle of Matapan則是地中海義大利艦隊對抗英國的失敗故事、北角戰役



則是香霍斯特號的最後一次出擊、Leningrad則是德國北海艦隊對抗俄國波羅的海艦隊、巴倫支海則是魯茨歐及重巡希柏號對抗英軍護航船團的戰鬥、 Battle of Tou lon是義大利艦隊對法國維琪政府艦隊之戰、 Trafalgar Ⅱ則是虛構法國艦隊對抗英國皇家海軍在巴倫支海的戰鬥。參戰的國家增多，也出現了許多奇怪的船艦，雖然許多是沒有什麼光榮功蹟的船艦，但是也許在玩家的指揮下，能夠使她們能揚眉吐氣也說不定。

## 貳 操作

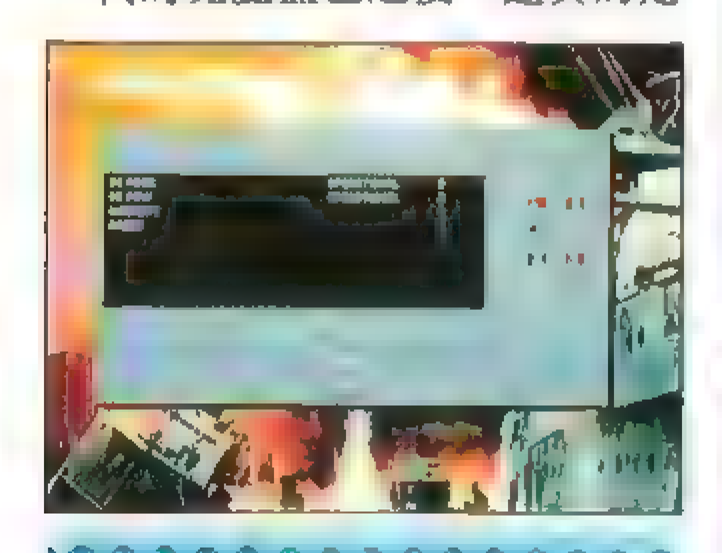


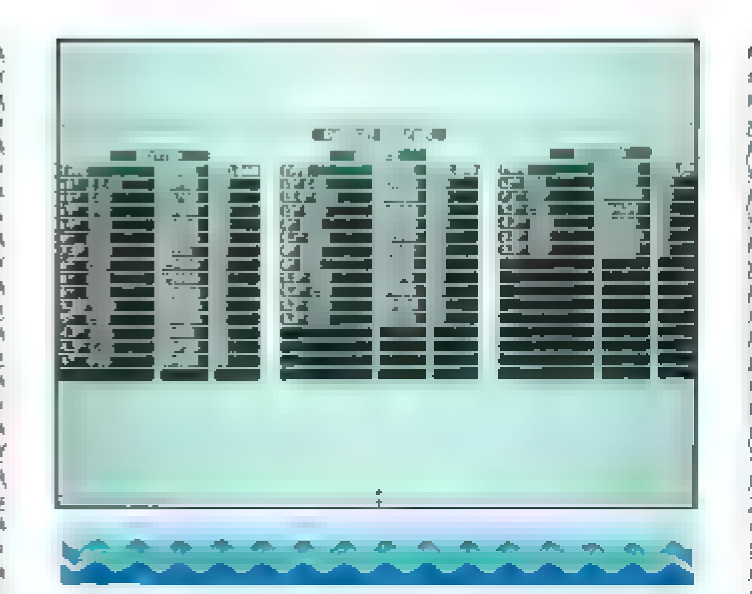
基本上和Ⅲ代的操作差不多，船艦的圖形特別是損害管制方面比較眞實，比起Ⅰ、Ⅱ代已經改善多了。在Ⅰ代中因爲隔艙太多，使得戰艦十分不容易被擊沈，往往打到砲彈耗盡，敵人仍然傷痕累累的浮在水面上；不過事

實上戰艦、巡洋艦、驅逐艦不僅裝甲厚薄不同、連同一艘戰艦各部位的裝甲厚度亦有所不同，如何計算精確，實在不能太苛求，但是戰艦承受一顆砲彈就毀了好幾個艙間，似乎又太嚴重了些（畢竟又不是魚雷）。由於目視視窗大幅縮小，那種戰鬥的快感被減低很多，而因為主砲、副砲、魚雷室的海圖被取消了，因此在射擊時總覺得不太好控制（特別是計算魚雷的發射角度時）。老實說最大的改良，大概就是幾乎雙方都能同時有一大票船艦出來廝殺一陣，但太多船真的也挺煩人的，讓它自動又不放心，要面面俱到也很難，真是有利有弊！

## 參 部門

雖然軍艦大部份是灰色，可是把遊戲弄成一片灰色，真的玩起來也有些沮喪，特別是習慣了一代的亮麗藍色之後，還真的是

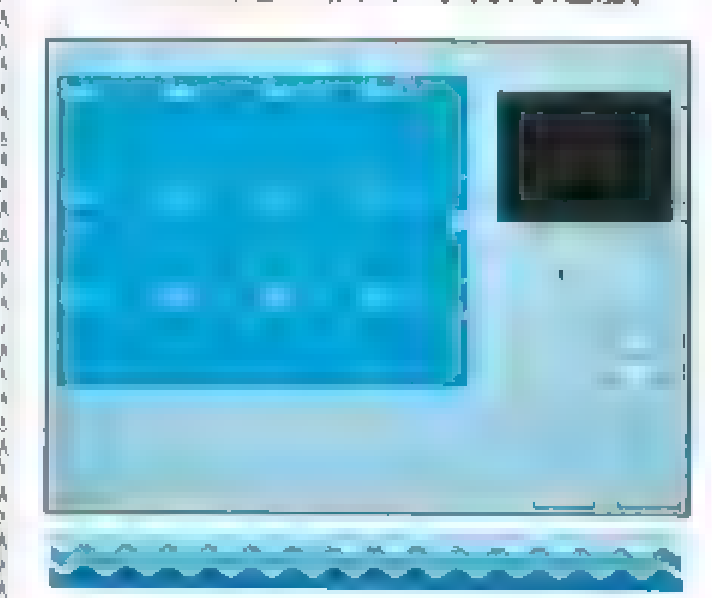




Ⅰ、Ⅱ代的種種樂趣都在逐漸消失，特別是船艦的俯視圖感覺比以往簡略，而各部門不論艦橋、飛機庫、瞭望台、主砲、副砲等，好像都不像以往那麼好掌握，因此即使增加了新船艦、因為圖形簡略，根本感覺不出以往壯觀的雄姿。即使切換F8 至瞭望台所看到的貼圖也草率多了，實在令人發思古之幽情，大嘆世風日下，遊戲的風格不再了。

## 肆 結 論

其實玩家都希望遊戲能愈做愈好，然而事實上在製作的改變途中，可能失去了原有的精華也說不定；或許筆者是有些緬懷Ⅰ、Ⅱ代的思想，然而也可能是從Ⅲ代開始已經不是同一組人的作品還是有其他因素，令筆者覺已經不再熱衷於大海戰系列了。如果拿「海戰雄風」來作比較，因為它比較偏航空作戰，使得戰艦對決方面做得很草率，但是同樣的大海戰自Ⅲ代開始，就把瓜達康爾的重要致勝武力—航空機加入遊戲，使得這個以戰艦為主的遊戲變了樣。事實上真實度是遊戲的一個重要指標，但卻不是絕對，有時為了使玩家操作上容易，會忽略一些真實度；相對的大海戰Ⅳ在改良真實度時，卻犧牲了操作上的親切性以及艦砲射擊的樂趣，如果全交給電腦，那麼根本不必玩了。太多的船艦設計一起交戰，勢必使玩家手忙腳亂，因為這是一個即時制的遊戲。

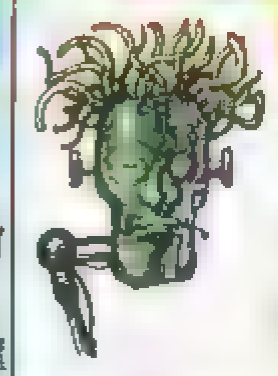


雖然可以調節進行的速度，但是由於面板設計的不良，使得玩家好像在一個閉塞的的環境作戰，以往那麼輕易明白編隊及敵艦影像的親切設計全不見了。對一個大海戰迷而言，的確是不太喜歡這樣的改變，不能見到敵艦中彈起火爆炸的大迫力畫面時，剩下的只有那一堆勝利點數罷了！

## 群英會審 VER 2.0

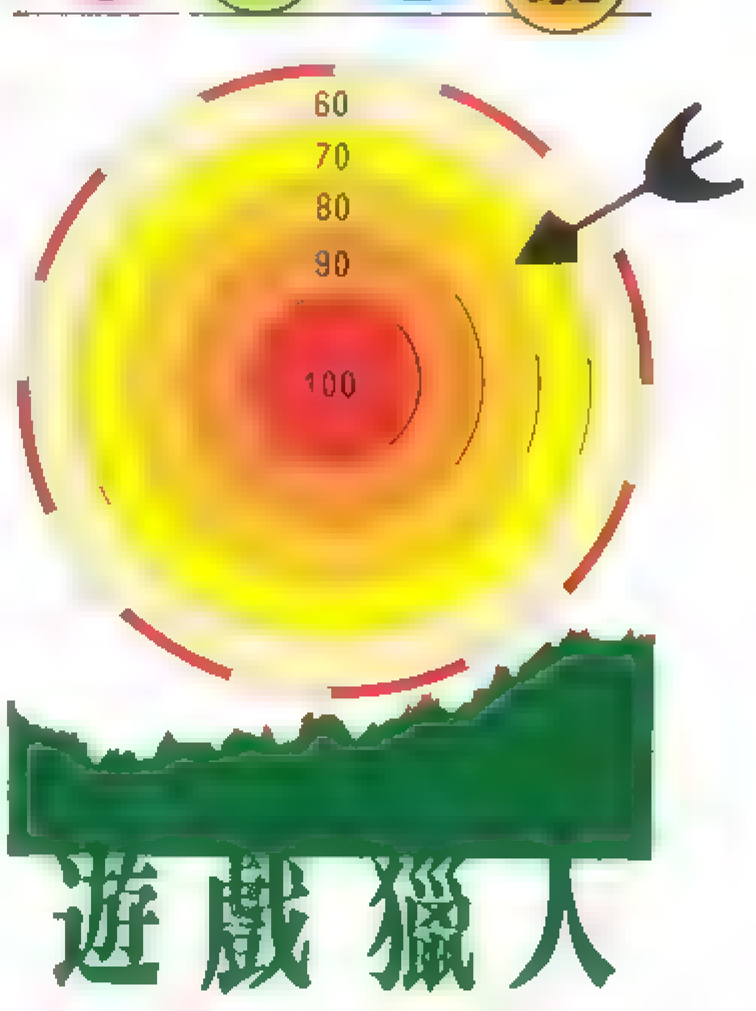
延續了前作風格，適時掌握遊戲的內涵及屬性；但在美工表現不十分良好～簡略的圖形、灰暗的色彩，有失以往英姿煥發的格調；而在操作上並不流暢，讓玩家有種心有餘而力不足之感！

CYBER



遊戲沒能適時地把握原有的風格，雖將真實度提高了不少，但卻忽略了操作方面的問題，使得玩家無所適從；而略顯單調的畫面，造成遊戲缺乏生氣，為其有待加強之處。

以各國海軍之間戰鬥為主題的戰略模擬遊戲，由於強調了空軍優勢及真實性，使得原本頗具特色的海戰失色不少，也讓本遊戲的可玩性降低了些。

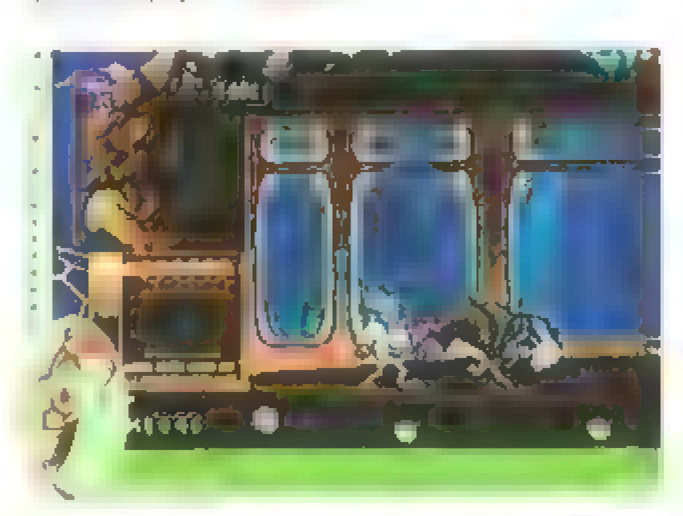


# 遊戲獵人

●出版公司／ACTIVISION
本文作者／JEFFRY

假如您是一位相當熱愛遊樂器的狂熱玩家，想必對於蚯蚓吉姆（Earthworm Jim）絕對不會感到陌生才對，這是一款風格相當特別的遊戲，主角竟然是一隻蚯蚓，必須要靠著厚重的太空衣才有辦法上天下地冒險，曾經在歐美造成了一股不小的轟動，目前遊戲已經出版到了二代，而且還有蚯蚓吉姆的卡通上映，也一樣相當受到歡迎呢！

蚯蚓吉姆（Earthworm Jim — Special Edition）是Activision公司繼瑪雅大冒險之後的最新力作，也同樣是一款只支援Windows 95的遊戲。玩家進入遊戲之後，一定就會發現與瑪雅大冒險不同之處，首先是全螢幕的遊戲畫面，既使在256色以上的解析模式當中也顯得相當流暢，而不像瑪雅大冒險有那麼明顯的延遲現象（將遊戲視窗放到最大後，您可以清楚地看到跳格的現象），就程式技術的層面來講，實在是有著相當大的進步，不過如果您的電腦速度較慢的話，還是以256色模式爲最佳的選擇，但是筆者使用 486DX4-100 + 16MB RAM 在 16 萬色模式底下進行遊戲，其速度就已經相當令人滿意。

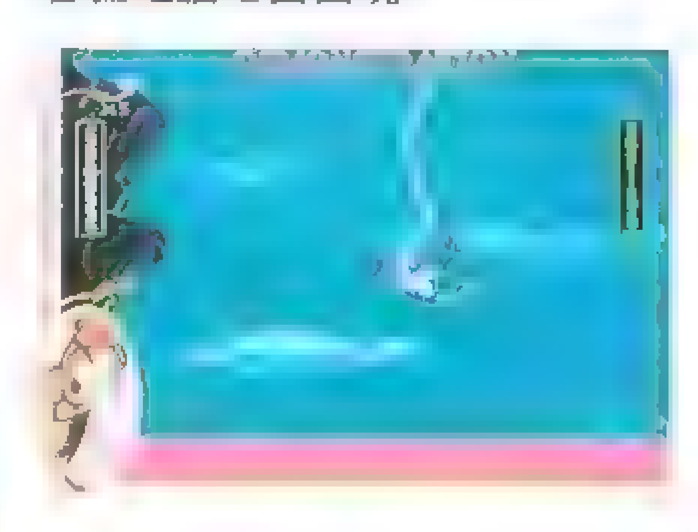


蚯蚓吉姆是一款傳統的平面動作遊戲，遊戲的風格相當地卡通化，無論是在背景，人物或是種種受到攻擊之後的反應，都會讓玩家有種會心一笑的感覺，而且畫面之豔麗堪稱目前同類遊戲之冠。遊戲一共有二十個舞台，看起來雖少，但是想要過關可不是那麼容易的事情，而且縱然您有過關的決心與實力，如果找不到正確的通道也是無濟於事的。最叫筆者佩服的是，一些舞台的設計與創意十足，像是利用冰箱可以把蹺蹺板另外一邊的牛給彈上天空去，或是在海底透明隧道當中與敵人面對面接觸時，可以躲到上方的圓形凹槽裡頭避免受傷，更別提在高空彈跳的過程當中，還得一邊顧著自己的安危一邊將敵人給先行打倒了。一個動作遊戲受歡迎的最重要因素，就是既使在玩法上面沒有什麼改變，但是在遊戲的過程當中卻讓玩家的驚喜不斷，絲毫都不會覺得無聊或是無趣，就這點來說，蚯蚓吉姆實在是表現得相當成功。特別值得一提的是，雖然遊戲沒有所謂的存檔選項設計，但是遊戲會幫您自動地記錄下來現在的

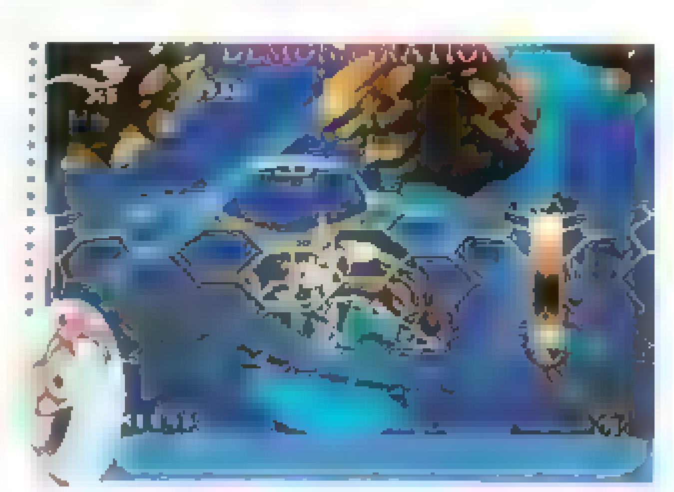
舞台進度，以後想要再玩的時候只要直接選擇該舞台即可，不必又辛辛苦苦地從第一關開始玩，是一個蠻體貼玩家的設計。

在遊戲的音樂方面，由於是 CD Track 直接輸出，效果之佳就無需筆者多廢唇舌解釋個老半天了；而音效方面的表現相當突出，像是遊戲標題畫面當中吉姆的種種滑稽動作，如果沒有音效加以畫龍點睛的話，效果就會少掉一大半以上。至於在操作方面，筆者不禁要再次為鍵盤感嘆！因為蚯蚓吉姆的遊戲難度雖然不會高得嚇人，可是卻要小心翼翼地一步步向前探險，偏偏遊戲設計有兩種不同的攻擊方式（鞭打或是手槍），加上跳躍鍵在兩者的中間，所以筆者動不動就會按錯按鈕，既使重設按鍵之後還是相當不方便，因為鍵盤的按鈕實在太多又太接近了，總不能在做每個動作之前先確定一下是否有弄錯按鈕。就跟筆者的一貫主張一樣，假如您會常常玩電腦上面的動作遊戲，那麼外接式的遊樂器搖桿（例如 PC Twin 或是銀梭等等）絕對是過關斬將不可或缺的利器。

說句題外話，雖然有為數不少的電腦使用者很討厭 Microsoft 的一些作為，但是不可否認的是，Windows 95 這個嶄新的作業系統的確帶給我們更多的方便。其中一項就是 Game SDK 的出現。在 Windows 95 底下，廠商不必再特別為了支援一大堆音效卡而頭疼，因為這些事情 Windows 95 都會幫您搞定，而且利用 Game SDK 這種特別予以加強的遊戲環境，以往電腦處理背景捲軸的不便不再復見，於是玩家們才有機會玩到像是瑪雅大冒險或是蚯蚓吉姆這樣的動作遊戲，而且效果又一點都不會輸給遊樂器版本，在可以預見的將來，遊樂器的遊戲將會有更多機會在電腦上面出現。



蚯蚓吉姆是一款表現相當出色的動作遊戲，並且帶有強烈的歐美色彩與幽默，實在是不可多得的佳作，如果您是非常喜歡玩動作遊戲的玩家，那麼就絕對不可以錯過這款遊戲。可惜的是，這類 Windows 95 的動作遊戲似乎不怎麼受到國內代理商的青睞，到目前為止也尚未有引進的消息耳聞，不曉得有多少好遊戲就在代理商過多的考量之下被犧牲掉了，這實在不是玩家們的福氣，但願在不久的將來，筆者可以親眼看到蚯蚓吉姆的身影在大街小巷當中穿縮自如。

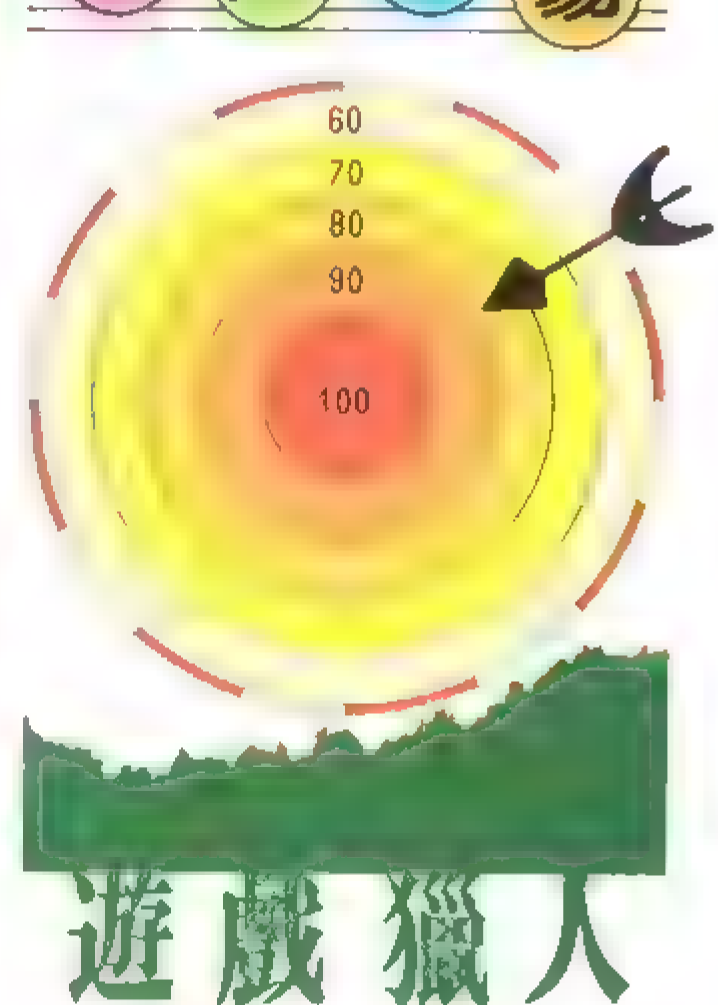


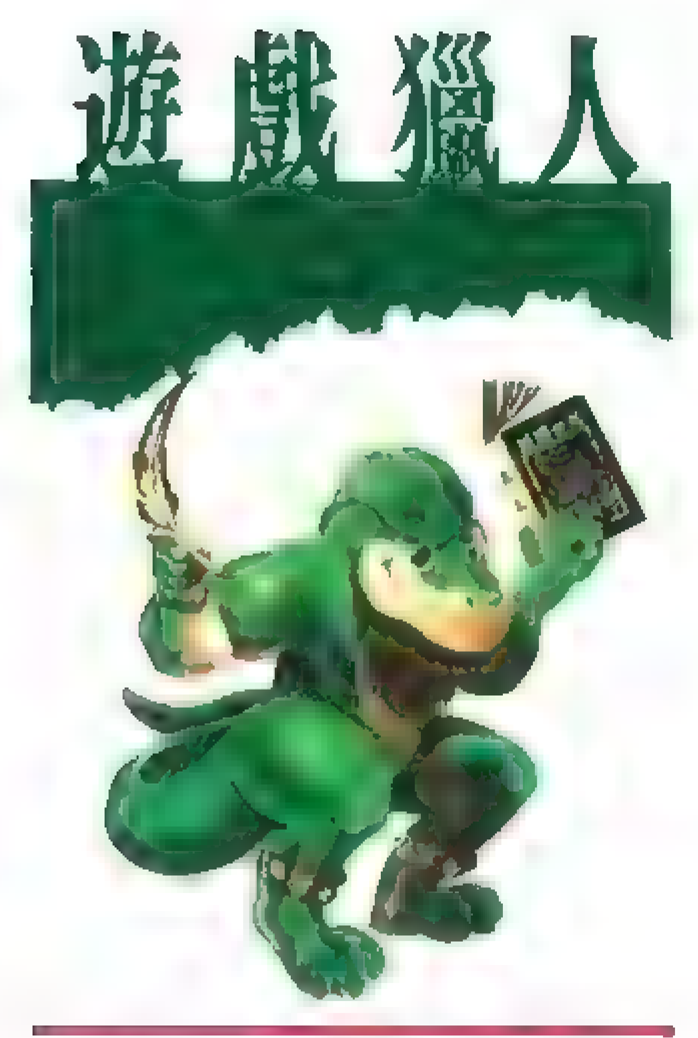
## 群英會審 VER 2.0

幽默詼諧的故事內容，加上精細生動的畫風，令玩家讚賞不已。AI 部份雖不會高得嚇人！但仍須小心翼翼、步步為營，否則…總歸，它是一品上乘之作。

是一款屬於美式搞笑的動作遊戲，劇中特有的幽默風格，誇張逗趣的音效，再再都讓人折服設計者的巧思；富變化的舞台設計及各種巧妙的動畫表現，營造出活潑可愛的卡通氣氛，也為遊戲增添娛樂性。

充滿強烈歐美風格的動作遊戲，在聲光效果上的表現可說是相當突出，而且豐富多變的進行過程，更使玩家沈迷其中，但因為是 WIN95 版，因此在配備需求上自然比一般動作遊戲高些。





●出版公司／大　宇

本文作者／皮蛋妹

大富翁這款遊戲，堪稱為國內益智棋盤遊戲的經典名著，筆者從一代開始，就已經為它神魂顛倒了。猶記得當時的電腦還是386的機種，那時候我們就一堆人，擠在一台「黑白」的螢幕前面，七手八腳的爭著玩，偶爾還作作弊，把電腦控制的角色切換出來，再將自己原本操縱的人物，交給電腦托管；現在回想起來也蠻快樂甜蜜的，雖然以前的遊戲不若現在的精緻，以前的硬體配備也沒有今日的豪華，可是大伙湊在一起玩遊戲的景像依稀在眼前，我想這或許就是「狂徒創作群」設計大富翁這一系列遊戲的宗旨所在，讓玩家能盡情享受遊戲所帶來的愉悅。

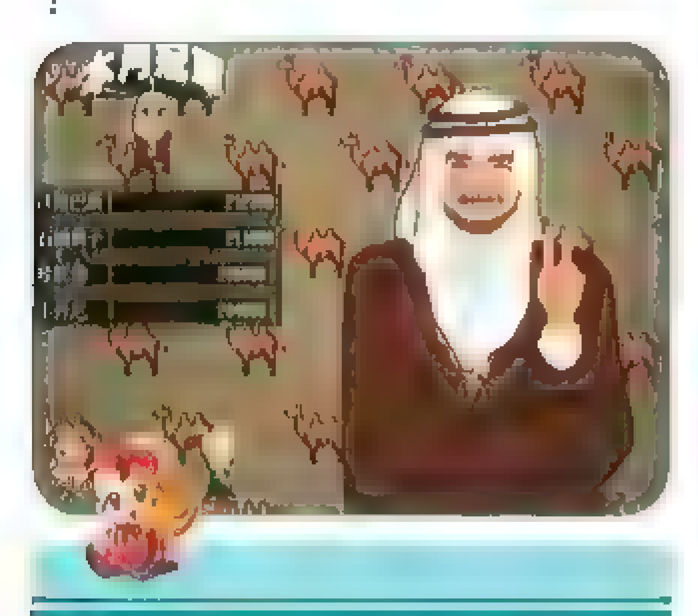
說了這麼多懷舊的事，咱們來談談正題吧！大富翁3的推出，是許多玩家期待已久的了，玩家對大富翁的支持也可見一般，從一代至今三代的發行大約有五、六年左右的歷史了，由原先1.2MB的大張磁片，再到幾片1.44MB 的小張磁片，至今的一片光碟，轉變了這麼許多，電腦的世界也日新月異，不斷的創新發展，而遊戲到底有些什麼變化呢？就讓咱們來瞧瞧吧！

遊戲最先呈獻在玩家眼前的，就是新增添的人物，由二代的八個角色，增加到十二個，絕大部份的人物都是新的設計，除了一代延用至今的阿土仔，及二代中的孫小美和錢夫人之外，其餘的九個人物，都各有其獨特的風格，怎麼說呢？筆者覺得，除了名字顯現出他們的特色，讓玩家看其名就可以想像出他的身世背景，在畫風上更是顯而易見的表現出來，讓筆者覺得莞爾的是，當遇上某些事件的發生，這些人物都會說一段屬於他們的語言，有國語、台語、京片子、廣東話、英語、日語等等，相當的逗趣；玩家也不用擔心不懂他們說些什麼，在手册的最後有一個「對話對照表」，您可以參考其中的翻譯，說不定還可以順口學上兩句，或增進一些見聞，這對話表的設計是一項滿貼心的措施。

不過筆者覺得較遺憾的是，遊戲的設計如此用心，花費了這麼多心思來籌畫，為何不將語音也一併加入，而不單只是一行單調的字幕，雖然有些事件發生時會有語音，但是聽起來極不自然，非常不真切，而且有的時候有，有的時候又沒有，相當的奇怪，為何不將整體語音請專人配聲，或許這樣的要求有些吹毛求疵，但是試想當您玩阿土仔時，一口標準的閩南語隨之而出，感覺不是很親切，也更能溶入遊戲之中嗎？以現今遊戲製作的品質，將語音添加於其中，不過是簡單的事；而製作群有將語音設計在其中，也是有考慮到這些吧！不過語音的出現時有時無，讓人有敷衍了事的感覺。

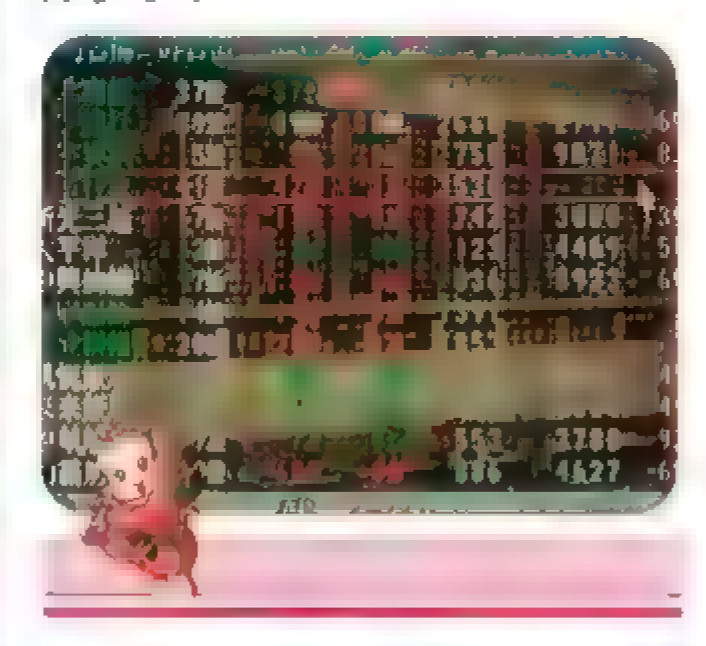
畫面的設計與二代比較又精進了許多，這次提供了大陸、台灣、台北三個場景讓玩家選擇，其中值得一書的是，添加了許多該處各具特色的場所，使整個遊戲的環境，能更切實的圍繞在該場景之中。配合著場景的不同，遊戲中會遭遇的事件也都不盡相

同，而且連投資的管道也都各具風格，以股市爲例：不同的地方，上市的股票公司就不同。所以對每個場景的經營方針，也要依照其地域等特性，而有所斟酌喔！



遊戲中的背景音樂相當輕快活潑，配合著遊戲進行的步調，所設計的曲風都很能溶入遊戲的世界，讓玩家邊聽這節奏明快動感十足的音樂，邊幻想成爲大富翁的美夢。音樂的輸出是採用 CD 音軌的方式來播放，玩家閒來無事，還可以拿來當 CD 聽聽，不過聽來聽去只有五首音樂的 CD，好像有那麼點…，若製作小組能再花點心思在配樂上，玩家們可就有耳福了！音效在大富翁三中可說是一大敗筆，不是做的若有似無，就是想搞笑卻又不好笑，在筆者聽來那不過是騙騙小孩子的玩意兒，只有救護車與警車的笛聲，還頗爲逼真。

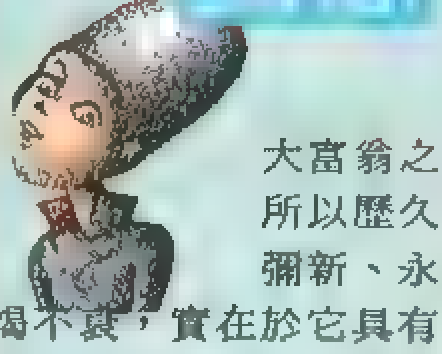
策略的運用與經營是本遊戲的重頭戲，新添加的信用卡與貸款制度，讓玩家更能靈活的運用，您甚至可利用刷卡來增進您的財富喔！筆者覺得三代中，認股取得經營權是相當重要的事，在這次的遊戲中，您不僅要多多買地，更要想盡辦法取得經營權，因爲當您的敵人走到您所擁有的公司時，可就要付一筆可觀的龐大費用了，而且每個月上市公司也會給您爲數不少的紅利。這次的股票市場較沒看頭，因爲您無法隨心所欲的購買，遊戲有限定一個最大的購買額，如此一來就失去了成爲大富翁的樂趣，記得玩二代時，買股票買到手按滑鼠會按到酸呢！那時拚命買股票，再用紅卡使它大漲，成爲大富翁就不是什麼難事了。不過這次的股市只要經過，就可以進去瞧瞧，比起二代想走都走不到，來得好多了！



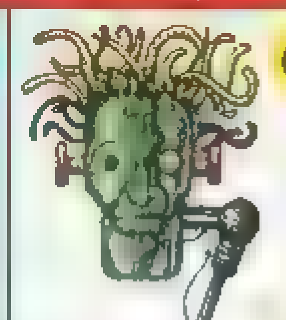
操作介面在本遊戲中，可說是相當的簡單，一隻滑鼠走天下的設計，方便了許多玩家。而車站、機場、港口等設計，讓玩家的行動便捷了不少，您可以利用這些工具，拚命的買地，當有人走到時，連地的效應可就發揮了！遊戲中還有許多的奇人異士，有爲您帶來好運道的，也有讓您灰頭土臉的，不過有些您可以用卡片來召喚或驅離，或是駕著您的小車車，全速逃離現場。卡片的使用在遊戲中可是一門大學問，若您能善加運用，財富就滾滾而來，手册中也都完整的記錄卡片及道具的資料，讓玩家對各式工具都能瞭若指掌，說到這兒不得不誇耀手册設計的詳盡，讓玩家省事了不少。

談前說後的哈拉了一大串，這大富翁 3 自然是各有優缺，但筆者覺得製作小組的努力，還是有目共睹的，也期望他們能再爲玩家們設計出更有趣、更具娛樂效果的大富翁 4。最後閒話一句，要當大富翁，先玩玩大富翁 3 吧！

## 群英會審 VER 2.0

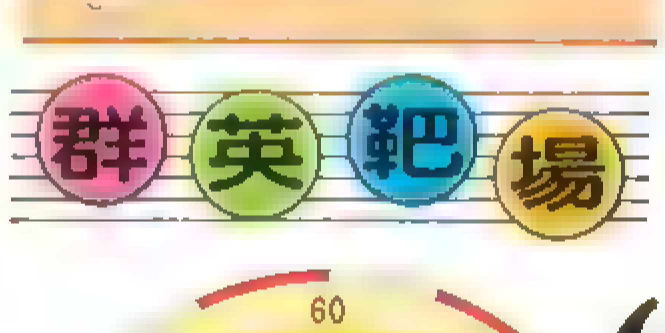


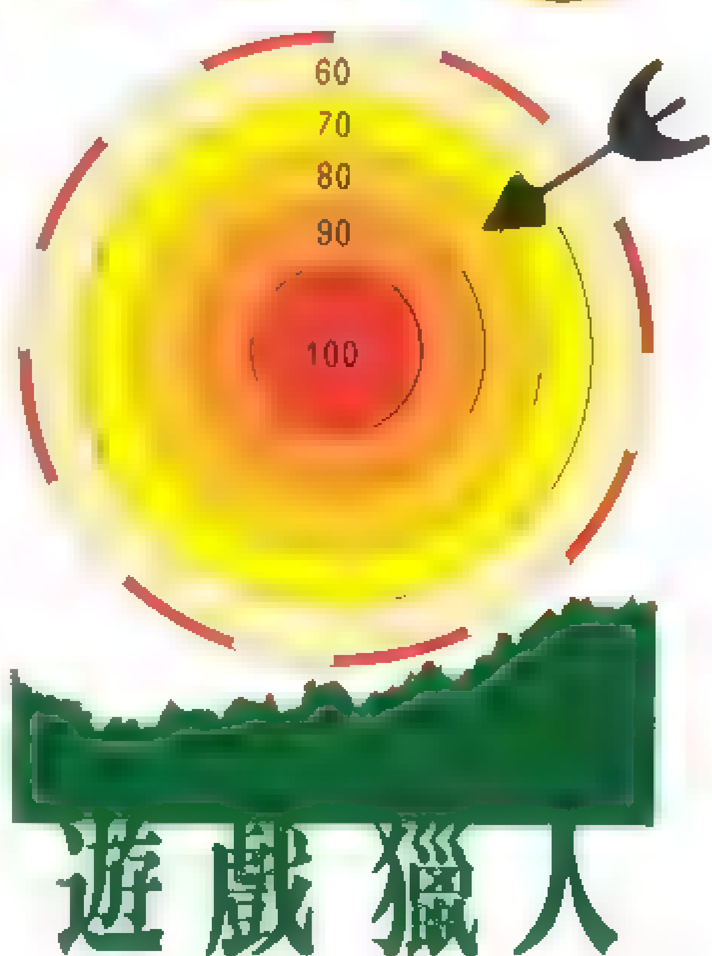
大富翁之所以歷久彌新、永竭不衰，實在於它具有豐富且饒富變化的趣味內容。變化多端的第三代～畫面花巧，加入不同新玩意兒，讓筆者更是倍加喜愛；只是若在語音上補強些，會更好！




大富翁三較前二代又增添了許多變化，讓遊戲更顯豐富充實，經營的方式也趨向多元化，與現實社會的情形更爲接近；但電腦 AI 的設計，一直是此遊戲最大的敗筆，若能加以改善，則遊戲更臻完美。

大宇所推出的「大富翁」系列最新力作，由原先單純的房地產演變爲上市股票的持有，雖然增加了變化性，但也使得遊戲更添複雜，因此是否恰當，可說是見仁見智。

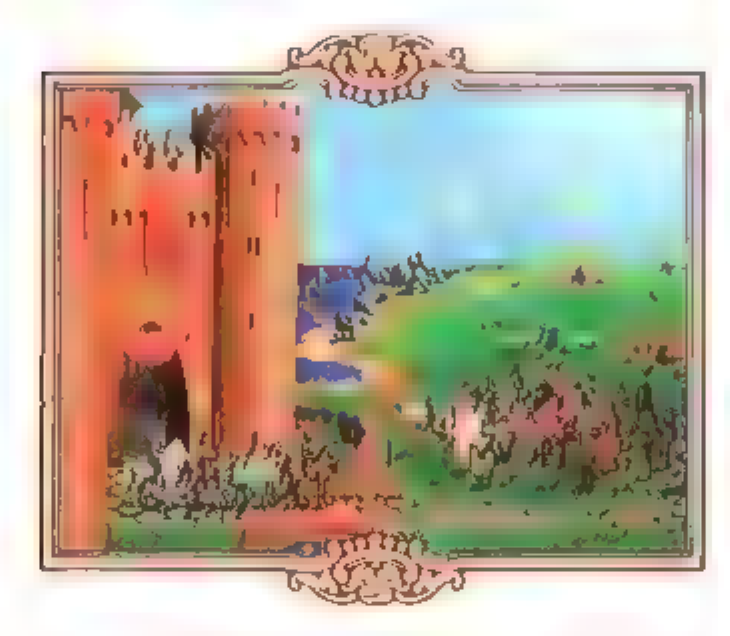


# 魔法門系列 英雄無敵

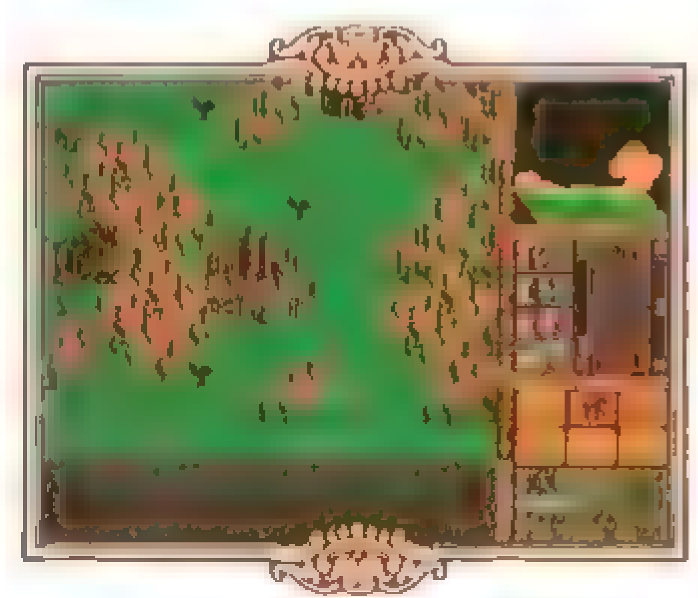
●出版公司／軟體世界
■本文作者／LCJ

記得在多年以前，SSG推出以RPG爲背景的幻想策略遊戲＜戰神＞而大受好評；兩三年前SSG又推出了改良後的＜戰神Ⅱ＞，至今仍受到許多美國玩家的喜愛。由於加入RPG要素的幻想策略遊戲具有不小的市場，所以我們今天的主題＜英雄無敵＞，便是New World Computing以廣受歡迎的＜魔法門＞系列作爲背景，所推出的策略遊戲。在這個遊戲中，玩家必須善用資源從事建設，雇用英雄征戰四方，並抵抗來自其他三名領主的攻擊，才能在這個魔法與劍的世界生存下去，進而贏取最後的勝利。



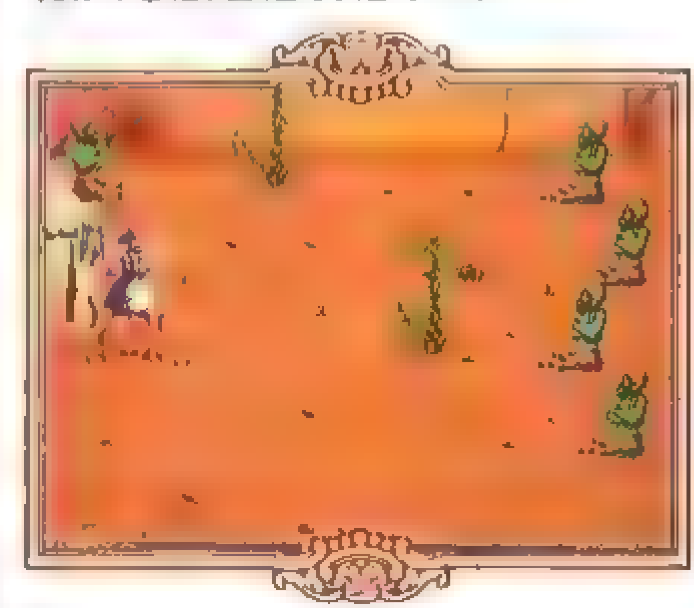
遊戲的進行方式分爲『一般模式』與『戰役模式』。一般模式只有單一的戰場，玩家可以設定難度、地圖、對手的聰明程度、電腦是否圍攻等參數，程式會自動算出困難度，並在整個戰鬥結束後爲玩家計算出分數，列入排行榜中。雖然一般模式可以選擇代表自己王國的顏色，但是玩家所扮演的君王卻是由電腦隨機決定的。此外，一般模式對於剛接觸的玩家，還提供了教學的功能，可以說相當地體貼。

對於喜愛長回合戰鬥的玩家而言，挑戰戰役模是最過瘾的。整個戰役模式是由八個大小、難度不一的戰場所組成，玩家在一開始選定所扮演的角色後就不能再更改，必須八場戰鬥都以這個角色進行下去，在整個戰役結束後，電腦一樣會爲玩家計分，排入排行榜。



＜英雄無敵＞和＜戰神＞系列最大的不同點，在於城鎮的建設。雖然＜戰神Ⅱ＞也提供了城鎮建設的功能，但是那只是用來提高城鎮的防禦力而已，比起＜英雄無敵＞的城鎮建設，可以說是小巫見大巫了。＜英雄無敵＞中的村莊可以改建成城堡，城堡除了可以興建一些在＜魔法門＞中耳熟能詳的建築物，如盜賊公會、酒館、魔法師公會、水井等一般建築物；還可興建一些一些用來吸引妖魔鬼怪進駐的的特殊建築物，如狼穴、金字塔、紅塔、黑塔、沼澤等；隨著城堡的種類不同，所能招募的生物也大不相同。

＜英雄無敵＞最大的特色之一，就是以城堡的種類來區分所能招募的生物，每一種城堡都只能生產專屬該類城堡所有的生物；不過只要搶奪到不同種類的城堡，就可以生產不同種的生物，所以玩家不用擔心必須以單一族群的生物奮戰到最後。遊戲中共有農場城堡、平原城堡、森林城堡及深山城堡四種城堡，每一種城堡都可以生產六種不同的生物，如果再加上流氓、遊牧民族、神怪和鬼，合計就有二十八種之多，這個數目在幻想策略遊戲中也是數一數二的。在這麼多的生物中，想當然爾一定包括了飛龍、獅鷲、獨角獸、獨眼巨人、遊俠、食人魔、牛頭怪等生物；然而最讓筆者驚喜的是，在黃沙遍野的沙漠中偶爾會出現一盞油燈，磨擦之後竟然會有神怪加入你的部隊中，還眞有『阿拉丁』的味道喔！此外，有關鬼的設定也相當有趣，在和鬼戰鬥時被殺死的人都會變成鬼；這個設定相當符合邏輯，所以如果你派一群老弱殘兵和鬼怪交戰的話，會發現敵人怎麼會愈打愈多呢？

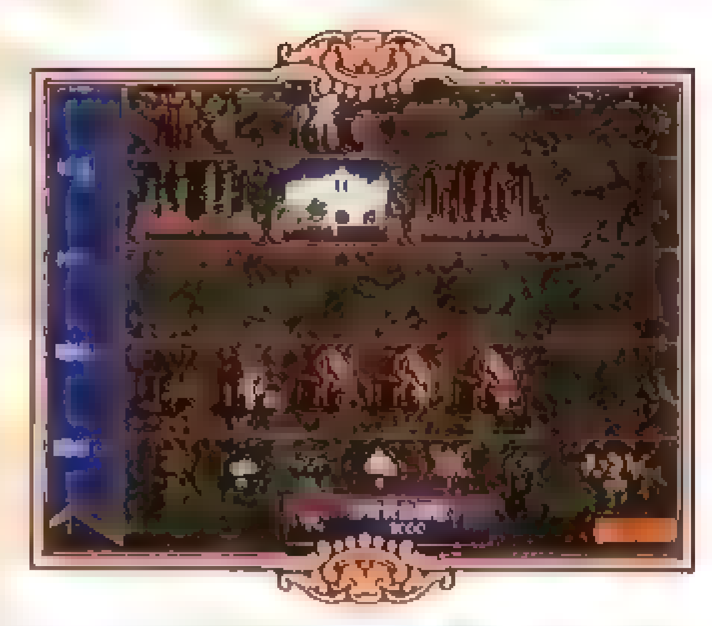


既然遊戲的名稱叫作『魔法門系列之英雄無敵』（Heroesof Might & Magic），可想而知，英雄當然是遊戲的主角了。在＜戰神Ⅱ＞中，英雄會親自參與戰鬥，而且每支部隊都可以有一名以上的英雄。而在＜英雄無敵＞中，每一支會移動的部隊都必

須而且只能有一位英雄領軍；在戰鬥中，英雄都是躲在帳蓬裡，如果情況不對，立刻拔腿就跑了，所以英雄是不死的。這些設定和<戰神Ⅱ>都有不小的差別，相同的地方大概只有英雄可以提高部隊的整體戰力吧？在英雄的屬性方面，<英雄無敵>主要區分成攻擊、防禦、法力和知識四種，其中前兩種是對整體部隊戰力的提升，後兩者則影響英雄自身所能施展的法術效果。除了經驗的提升可以增加英雄的能力外，還可以利用寶物來增進英雄的能力。每一位英雄都有十八個欄位可以放置寶物，但是戰場上的寶物數目往往不只於此，所以喜歡四處探險的玩家可以大肆搜括一番。

在幻想策略遊戲的主菜－魔法與寶物方面，<英雄無敵>做得相當地出色。遊戲中的魔法只有神殿和魔法師公會有提供，而且只有英雄才能在這些地方學得魔法。每個城堡的魔法師公會都可以興建四層，每層所提供的法術則因各城堡而有所不同。根據手册上的記載，法術總共有二十八種之多，並不比一般的 RPG 遜色多少。在寶物方面，有的可以提高法力，有的可以提高攻擊力，有的可以提高士氣等等，對英雄都大有幫助；不過在這麼多寶物中，最好用的莫過於從每個戰場的『拼圖』中所找到的終極法寶，這些寶物通常可以增加英雄單一屬性十二點的能力。除了在地圖上有怪物看守這些寶物外，另外在廢墟、墳場、洞穴、船骸等地點，也有可能可以得到一些寶物。細數之下，每個戰場所提供的地點，比起<戰神Ⅱ>還多上好幾倍。雖然寶物的種類相當多，但是最可惜的，是缺乏像<戰神Ⅱ>中的飛毯之類，可以讓部隊飛越高山大海的寶物。

關於遊戲的 AI 方面，筆者認為並不是很高，但是並不表示遊戲的難度不高。這話怎麼說呢？在戰役模式中，雖然電腦敵手都不生產飛龍來和玩家對抗，但是由於資源的限制，玩家常常被迫在可引來強力兵種的建築與魔法師公會中作一選擇。而電腦似乎沒有資源上的限制，往往很快就兵臨城下了；所以如果走錯一步，可能該戰場又得重打了。由於這種設計，使得本遊戲變得非常『耐玩』，根據筆者的估計，要打完一個八場戰鬥的戰役，可能得花上近百個小時。

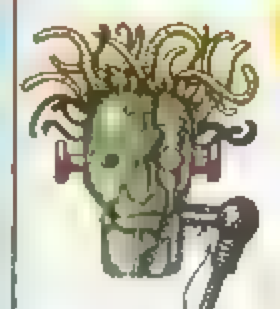


在畫面和音樂方面，<英雄無敵>的表現相當地不錯，不論沙漠、森林、沼澤等地形，都畫得相當地細緻，您只要看插圖，就可以明白筆者所言不虛。音樂雖然不會令人印象深刻，但是也盡到了背景音樂的職責。至於音效的表現，則只有優秀兩個字可以形容，不論是海浪聲、鳥叫聲、蕭蕭的風聲，都一應具全，眞令人有身歷其境的感覺。

整體而言，<英雄無敵>成功地揉合了 RPG 與策略兩大要素，在可玩性方面已經超越了<戰神Ⅱ>，而遊戲本身所提供的熱鍵系統，更是使得操作非常簡便，難怪美國的 CGW 雜誌會給它五顆星的最高評價。不論您是 RPG 或策略遊戲的愛好者，<英雄無敵>都會使您一玩再玩、欲罷不能的。如果一些具有好劇本的公司，如 Origin ，也能推出如『創世紀系列之聖者無敵』之類的策略遊戲，相信也會受到許多玩家所期待的。

## 群英會審 VER 2.0

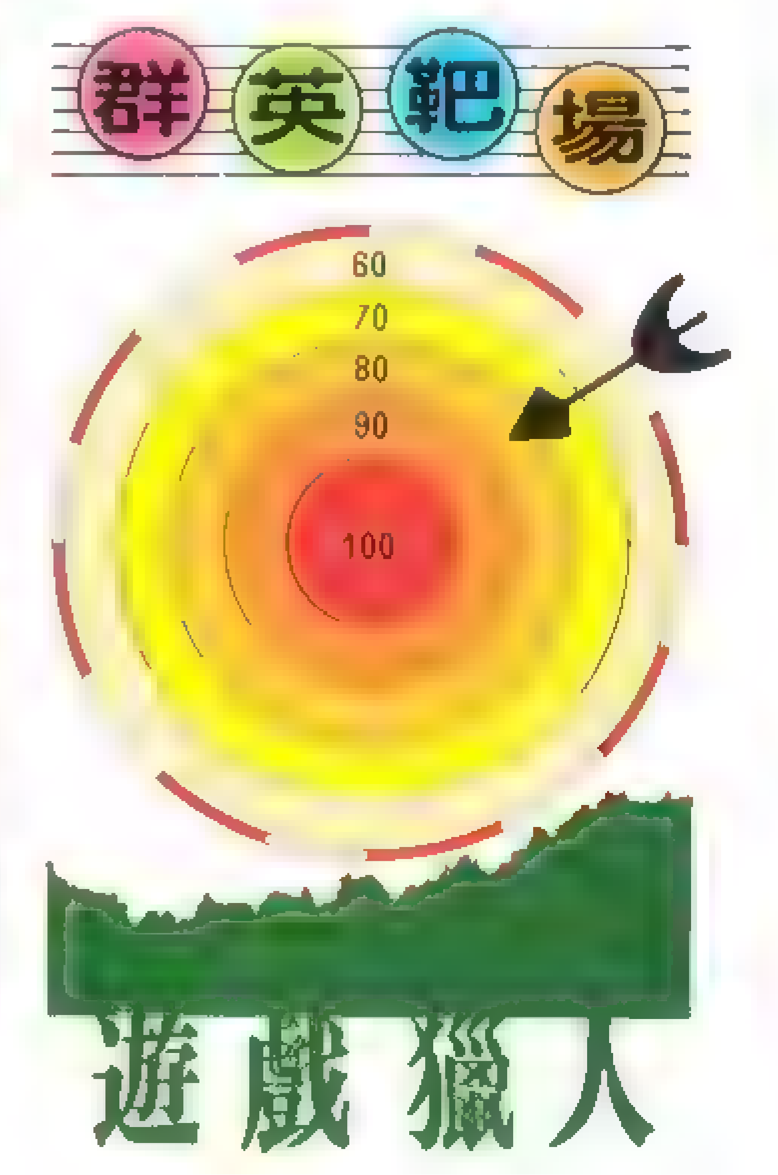
英雄無敵一顧名思義，就是滿足玩家統御及招募各路好漢、建設自己的領地。在人物屬性和法力，戰役模式方面，表現得令人讚賞！只是在AI部份不是非常滿意，但還是值得推薦的！





遊戲成功地將策略與 RPG 的特色融合在一起，讓整體設計更增耐玩性，配合上優美的畫風與貼切的音效，使遊戲更具水準；而種類繁多的法術與寶物設計，讓玩家更能沈浸於遊戲中。

以魔法門系列為背景的策略遊戲，具有早期御封戰將的諸多特色，如英雄領隊、寶物等各種 RPG 的特質，再加上優秀的聲光效果及多人連線對戰功能，使得本遊戲具有十足的可玩性。



# 不吐不快

原本還沒有接觸「十三支局」的時候，總覺的冒險遊戲對我這不愛動腦筋的來說，實在像是平行的兩條火車一絕不相會。所以當我拿到這套遊戲時，總覺的是一場長期抗戰，以至於對它敬而遠之；而等到 82 期的軟世雜誌將其攻略推出之後，我才有幸一窺十三支局的盧山眞面目。

遊戲一開始的片頭動畫，其美工細緻自然不在話下，眞正精彩的還在後頭呢！遊戲大意是要你將某小鎭爆炸案的主角一前十三支局的幹員，逮補到案；而由於他十分瞭解局裡辦案手法，於是你便陷入了極度的危險之中，你是否能完成任務，就看你過人的智慧與勇氣而定了。

在遊戲裡，有許多令人摒息的過場動畫，令人目不暇給，而我認爲最棒的地方，便是那流暢的英文語音，讓我們有如在看精采電影的感覺（雖然有人認爲那是中文改版唯一美中不足的地方），而由遊戲中的主角，在我認爲還是小偷和吸血鬼最好，爲什麼呢？原來在遊戲中，有一段劇情是需要進入一些上了鎖的地方。例如進入他家房內，而你必須要破壞門鎖才行，這時候小偷可以用開鎖的技巧進入，而吸血鬼可以利用霧化的方法直接通過阻隔的任何物體，以達成任務的目的；但是如果很不幸的你有破壞的傾向時，別擔心，你也可以始用探員技工先生來幫助你摧毀所見的任何東西，不過小心你的探員效率不良。

喜愛冒險的朋友們，這是一套値得花費數天數夜不眠不休的精典鉅作，千萬別錯過喔！

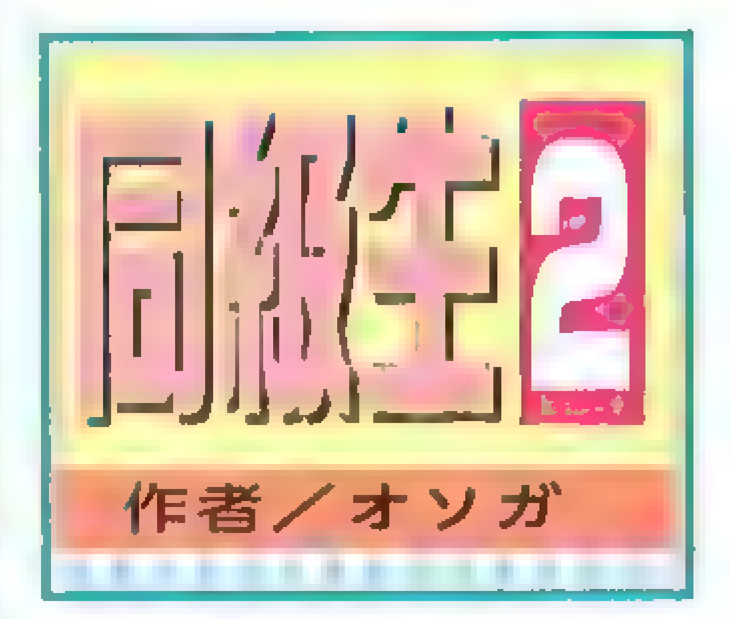
在許多益智遊戲中，大父富翁 3 是你在無聊時打發時間的好遊戲，現在還玩大富翁 2 的朋友，不妨試試大富翁 3 。音樂表現上十分出色，音效更是錦上添花！劇中笑聲不斷、公園的鳥鳴聲、城市喧囂…讓玩者賞心悅目之外更有一種身歷其境之感。在一開始選擇人物時，大富翁 3 保留了可愛的中國妞孫小美、蓋高尙的錢夫人、有鄉土味的阿土仔，又增加 9 名新人物一有阿拉伯的、美國、日本、德國、加拿大…讓玩家有一種世界各國爲一家的情境，順便溫習一下英文、日文，或許『公台語馬也通』喔！

至於股票方面，大富翁 3 提供新方法，可以投資股份，看那一個公司那一個人投資的多，公司就可以由代理。政府預定地可以由人物開發成大飯店，辦公大樓，和遊樂園；也可以申請信用卡，向地下錢莊借錢，不過還錢時可要加倍還清，因爲這可是高利貸。在卡片方面能夠陷害別人，可見 IQ 不錯，而且可由車站坐到別的車站，也是一個優點。總而言之，這遊戲蠻不錯的，値得一試！

當初看到「華麗人生 2 」的廣告，說什麼像大富翁一樣好玩，又可多人參與，而且還有漂亮妹妹作伴。華麗的廣告內容，加上最近荷包『馬克、馬克』就…做下衝動的決定。

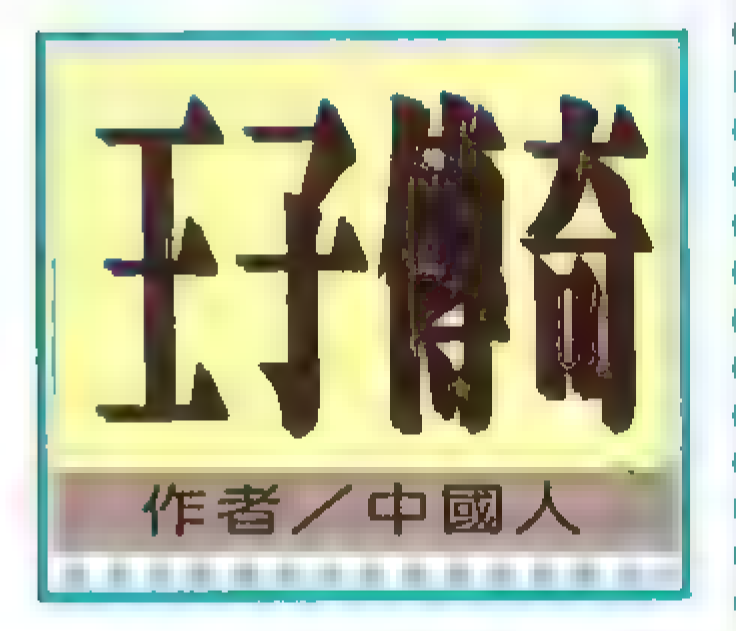
說到內容，根本就是乏善可陳：小的可憐的地圖，沒什麼新鮮的突發事件， AI 相當低，沒什麼創意與前作比起來是換湯不換藥。唯一在輪盤代替擲骰子，方面表現的不錯！

唉！也許可能都是因爲國內所引起的 98 風氣而造成的結果，認爲 98 遊戲一定比國內自己研發的遊戲還要好。希望大家能把這觀念給改過來，努力製作一些國產遊戲，使我們有更加的選擇機會。




早在玩同級生 I 時，我就被她不凡的氣氛所吸引，起

初只認為她是一部98的名作而已，沒想到等到自己親身去體驗時，心中竟升起一股莫名的感動，在此後4、5個月一得知日本即將推出同級生Ⅱ時，連續數日往往難以成眠，果然95年3月拿到同級生Ⅱ DOS版，回家迫不急待地馬上輸入電腦，多達11片，長達十分鐘的載入，讓我的心情更加期待與興奮！連續6、7個月下來不知多少次整夜未熄的燈是為了她而亮啊！無數次的玩下來，讓我對同級生產生堅定不移的感情！這是一部多麼美麗的羅曼史。同級生Ⅱ有著畫工讓人無法挑剔的美少女，加上個個南轅北轍的個性、豐富的劇情、細緻的人物刻畫，每一刻都使人感動不已，這就是為何她總是佔著日本不朽名作TOP1久久不衰的原因了。只是筆者在超過500小時的遊戲時數中，唯一的缺點就是仍有部份日文無法了解（筆者玩日本電玩已超過10年），終於在今年底，中文版的推出滿足了此遺憾。




初見這塊遊戲的預告時，覺得遊戲畫面雖然不是很精細，但是人物頭大身小的造型及進入房屋後斜度透視法令我心動，再加上那多樣而可愛的物品…。等遊戲一上市後，我就連忙去買了一套。

進入開頭動畫後，根本不懂它要表達什麼意思，一開始甚致不知道動畫中那些人物代表了誰？（因為SD造型與寫實造型差太多了，是製作者功力深厚？還是…）整個遊戲，不到一個禮拜就被「解決」了！玩完後，發現遊戲仍有許多待改進的地方。首先，人物的行動方式用滑鼠操縱不太方便，有時常需移動到特定的位置而將滑鼠移來移去；且遊標設定的太小，例如：與人談話時，一定要把遊標移至交談者「頭上」，否則無法交談。再者，等級設定的不合理—小島上的生物與大陸上的等級差太多，剛到大陸時，宰一隻生物換來的代價是一陣亡兩人、一人瀕死。漢堂的GAME FACTORY上寫：至少「40」級進入決戰，而我「18」級輕鬆結束；而音效也有雜音！

總括，「王子傳奇」還有很大進步的空間。除了上述的缺點外還有一個：寶箱藏得隱密到離譜的境界。不過其法術動畫卻很有創意，例如：催眠術即「數羊」。「王子傳奇」算是亞博克公司小品之作，閒暇時倒可玩玩，但需備一本「軟世」攻略才好。

啊！本來期盼銀河飛將IV，會在耶誕節與美國同步上市，誰知憶弘國際為了製作完整中文手冊而收回了當初的成命；使得小弟我一直等到小年夜那天才從店家買到剛進貨的game。由於小弟急於看完整個劇情部份，因此小弟我發了猛功，「又」趕在除夕夜晚12:00鐘響前完成了銀河飛將IV。PS.不開無敵，但為求娛樂性及趕進度而挑菜鳥AI的敵，內心不油然升起一股舒暢感。

**比三代佳的地方：**

(1)影片部份：影片品質、互動部分。而互動部份影響比較深遠且需玩者參與選擇的橋段變得多且重大。如：戰略的戰場決定、戰術及任務的選擇、擁護或特殊裝備的選取像龍式、戰機、雷包、人員裝載發射艙即隱形裝置及最後在地球上聯邦國會上與陶溫將軍（二代的死對頭）的大辯論。音效採杜比圍繞音效（用耳機聽時，彷彿置身電影院看影片一樣）撼動人心！

(2)任務部份：更深入（星球地表上空的任務）、更多樣化（偵照）且更難（有時限）。敵人AI明顯比三代強出太多。由於整體難度比三代強太多使得小弟我在擔任某些任務連續失敗好幾次，不像以往Origin式的遊戲作風，只要把看到的敵人幹掉就行了！〔切記！在時限內以完成任務目的為第一優先（如攔截對艦導彈）善用特殊武器諸如血蛭飛彈及血蛭砲把礙事的小嘍囉先幹掉，回頭再慢慢料理〕

(3)電影噱頭足：

**比三代退步的地方：**

駕駛艙的取消最令座艙模擬迷的筆者為之氣結！第三代全套四片光碟主線全贏任務數36個；第四代六片裝的主線全贏數竟為27個，玩得很不過癮；在船艦上走動的動畫也取消了。

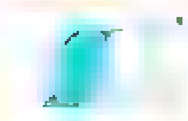
總歸，此遊戲是一套上乘之作，值得您一玩再玩！

# 大富翁 3

立足台灣 胸懷大陸

放眼全世界

★政府建地出租，飯店、辦公大樓、度假中心任您興建。
★機車、汽車、火車、飛機、輪船，交通工具大翻新。
★競爭激烈的房地產、股票市場，考驗您的投資眼光。
★收購最大的股份，就能成為多家企業的董事長。
★信用卡、高利貸、抵押借款，讓您資金運用更靈活。
★操作簡便，支援滑鼠、鍵盤及大宇搖桿。



**大宇資訊有限公司**

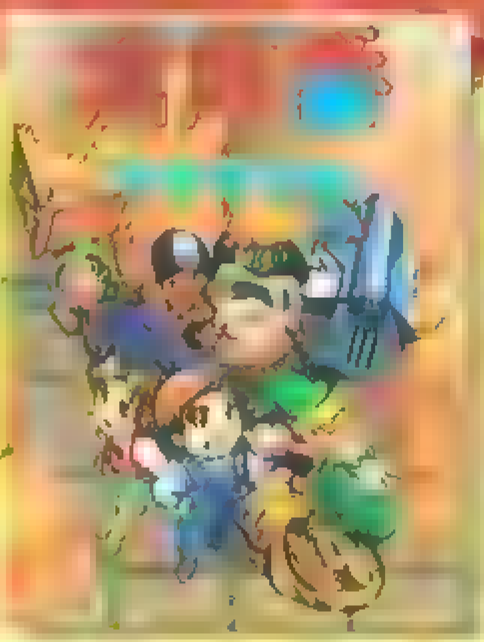
台北市忠孝東路二段88號8F　TEL: (02) 356-3567　FAX. (02) 356-0969

：(02)356-0955

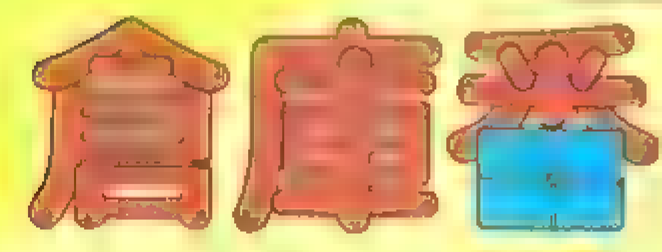
# 仙劍奇俠傳

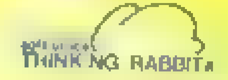
- ★刻骨銘心的愛情悲喜劇，對白風趣情節詭譎多變。
- ★超震撼全動態回合戰鬥，敵我雙方皆有獨特招式。
- ★大氣魄的華麗法術動畫，戰鬥雷霆萬鈞臨場感十足。
- ★激盪心弦的情境配樂，揉合視覺幻想與聽覺震撼。
- ★四十五度斜向立體畫面，場景上天下地，氣勢逼人。
- ★生動活潑的小角色動畫，串連劇情貫穿全場。
- ★特別收錄８首遊戲主題音樂，曲曲動聽回味無窮。

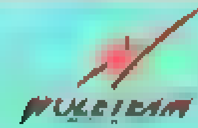
- ★大宇首度移植自日本98版的最佳遊戲系列。
- ★共有 306關供玩家挑戰，難易適中，新手入門最適宜。
- ★八位生動活潑的角色及相關配樂可隨自行設定而更換。
- ★內附編輯模式可供玩家設計另 306關，挑戰其他玩家



- ★簡易滑鼠操作，人物可以最短路徑移動至目的地，省時又方便。
- ★VESA自動偵測螢幕卡解析，提供最佳的視覺畫面效果。
- ★有本事把編輯好的傑作寄到本公司參加徵選，好彩頭等著你來拿。





# 緋王傳 II

- 充滿機關及謎語提示的２０多個關卡，等待你來破解。
- 依角色特性進行編組，可組成白刃、魔法、飛行部隊等。
- 所有物品及指令均圖形化，提供最佳視覺及操作介面。
- 可任意開啓功能視窗，隨時監控各部隊的作戰行動。
- 下達導向移動設定後，部隊會以最短路徑進行索敵掃蕩。
- 內含20首重編樂曲，是值得玩家典藏的音樂發燒片。

服務專線：(02) 356-0955

春秋爭霸傳2
問鼎天下
大宇資訊有限公司

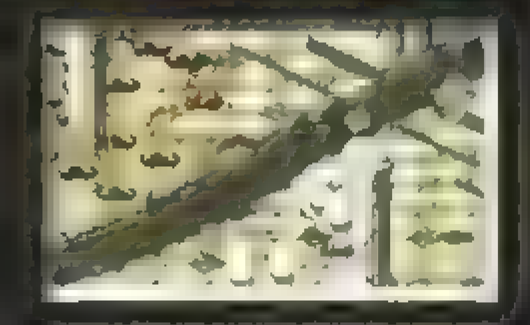
LIZARDS MAN

# L-MAN

# 蜥蜴超人

精緻SLG大戲
即將推出 敬請密切注意

媲美日式精緻風味的戰略模擬遊戲。
真正模擬多層戰鬥、多重捲動。
革除非得依循傳統"主角等於絕對正義"的劇情弊病。
全畫面及單位畫面的道具攻擊。
戰鬥採用擬真全動畫攻擊，共使用超過七千張動畫。
精彩的過場動畫，絕非短短的一兩句話帶過。



精訊資訊有限公司
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL:(02)999-8883 FAX:(02)999-7061

最佳的少女育成模擬遊戲
親愛的爸爸，
您辛苦了！
喝杯茶
休息一下。
美少女夢工場II
256色
DOS/WIN
WIN95
加入新的事件/表情/語音效果
前所未聞的悠揚音樂
是最值得典藏的精品 !!
精訊資訊
GAINAX
COPYRIGHT AKAI. Company./GAINAX CO., LTD.
COPYRIGHT KINGFORMATION CO., LTD.

最新自9801中文化之超級戰略RPG！
絕豔的魔法戰鬥燴美皇家騎士團!!

工作伙伴大募集！

精訊資訊

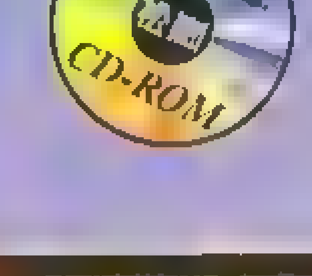
UNALIS

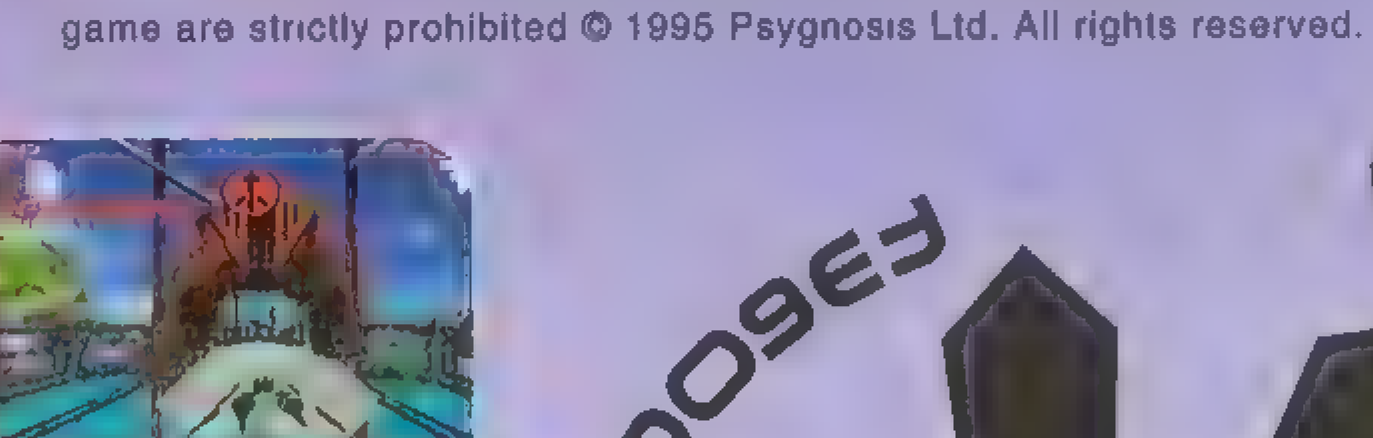
# wipEout

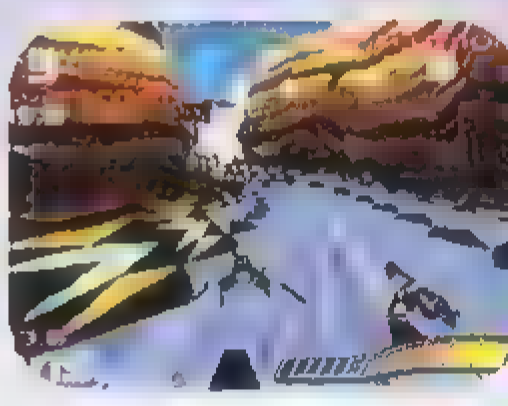
# 彈道飛車

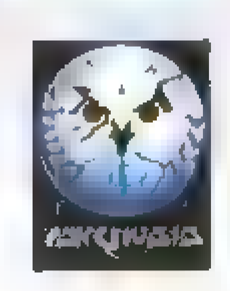
來，展開一段彈道競賽吧！

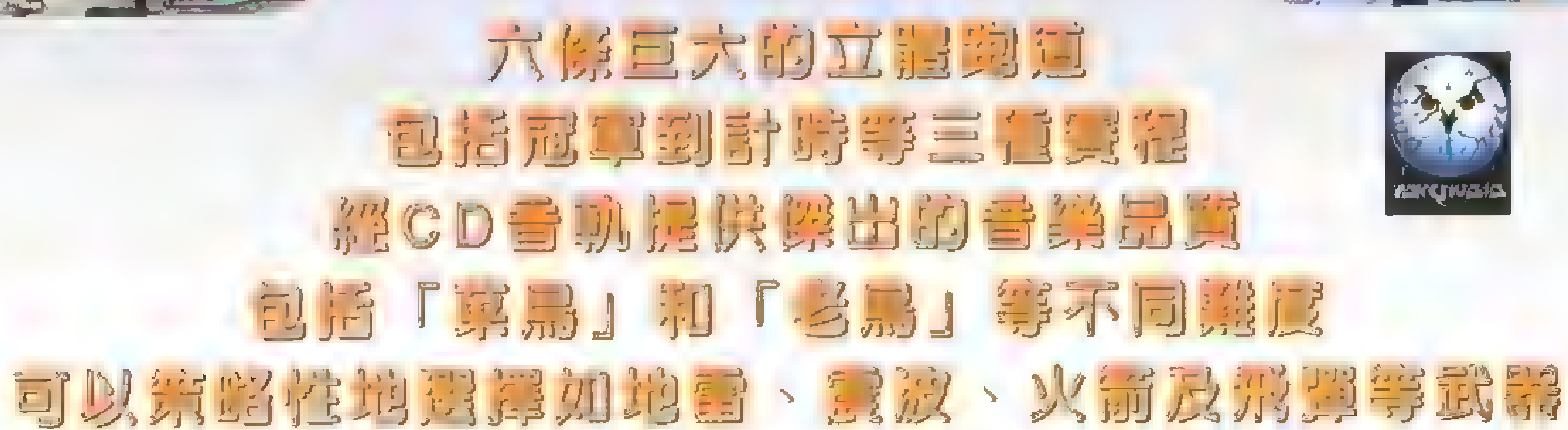








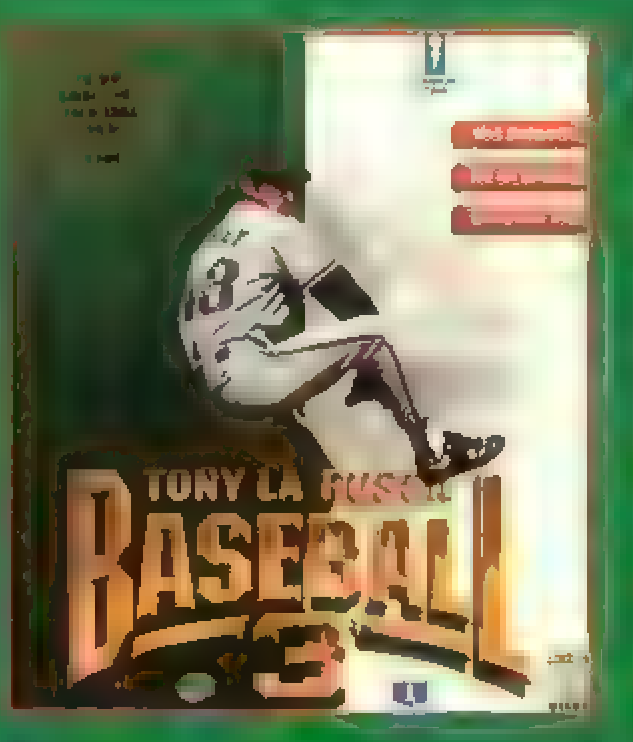


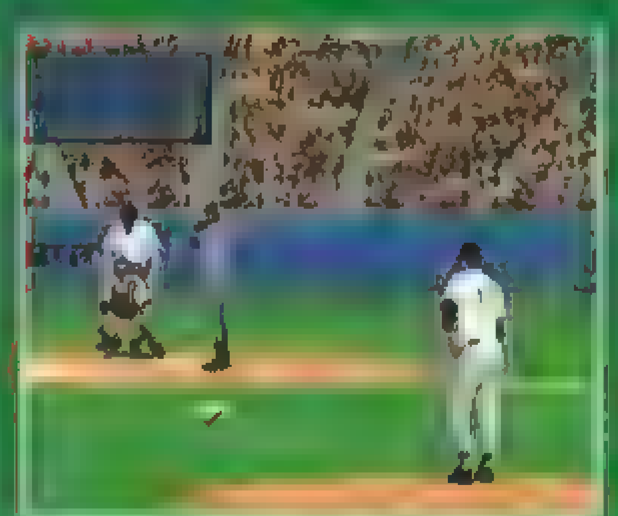
六條巨大的立體跑道
包括冠軍到計時等三種賽程
經CD音軌提供傑出的音樂品質
包括「菜鳥」和「老鳥」等不同難度
可以策略性地選擇如地雷、震波、火箭及飛彈等武器

松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL:台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837

毀滅大賽車
徹底勾出心底的破壞慾！
不需任何規則、沒有任何限制、只要你有膽，就不怕你把車撞爛！
數十位瘋狂賽車手陪你競速、陪你追撞
這不是玩具碰碰車，這是最真實的「毀滅大賽車」
賽車聯盟積分賽制，讓你從菜鳥級車手一步步磨練成為頂級賽車好手
雙人連線模式，讓你與好友從兩台電腦上來場不見天日的廝殺
逼真音效，CD音軌音樂伴你一路狂飆到底
Destruction

# 明星職棒3

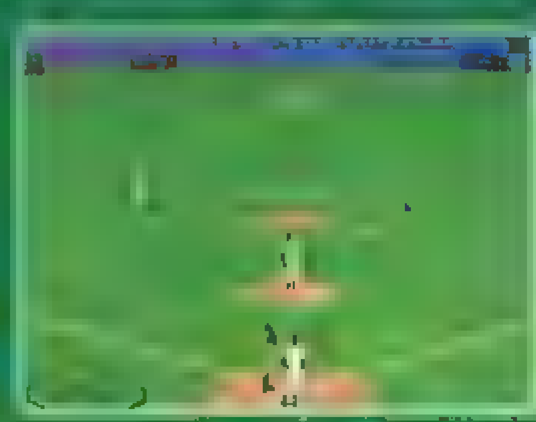


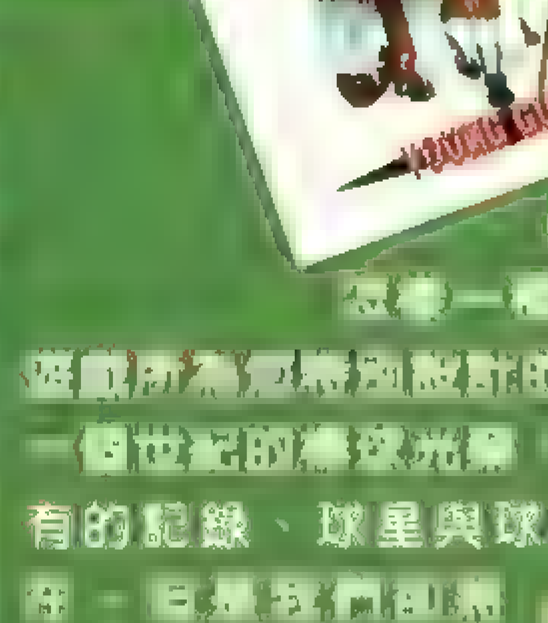
您在尋找真正的棒球遊戲嗎？歡迎來到大聯盟，享受這個由湯尼所參與設計的驚人棒球模擬，不僅提供美麗的真實球場、逼真的球員動作、詳實的參考數據，並擁有紀念價值十足的經典影片資料，這不正是你要的嗎？

- 256色高解析精彩畫面
- 真人拍攝錄影動畫演出
- 大聯盟球星數位化影像
- 三大職業播報員現場播球
- 全美28大球場3D精細呈現
- 易用又友善的簡易安裝程式
- 經緊由數據機下傳大聯盟最新資料
- （大聯盟五次冠軍教頭）參與設計

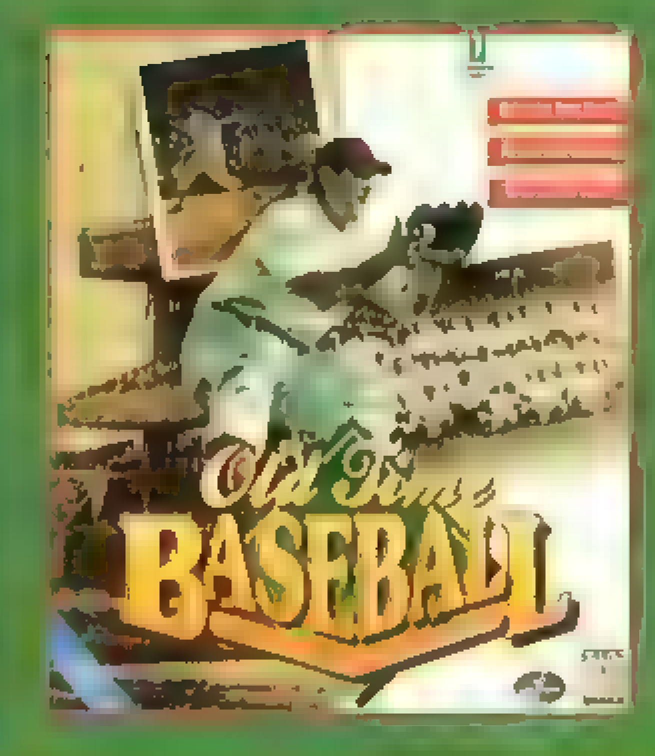





隨套附贈 YOUNG GUNS 數量有限，送完為止

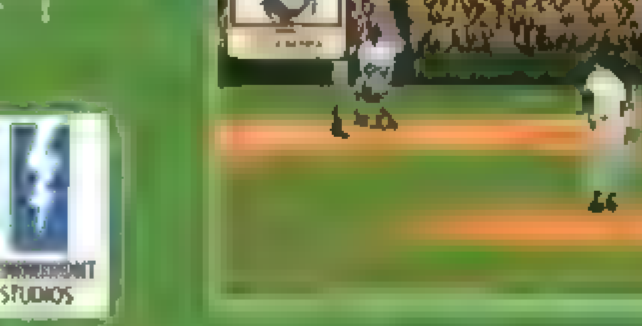



# 世紀職棒

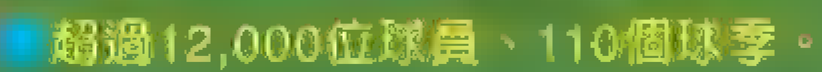





有的記錄、球星與球場。雖然他們早已不在，……他們帶回來了！



- 超過12,000位球員、110個球季。
- 為每個球場精心設計的歷史圖說。



松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL:台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837

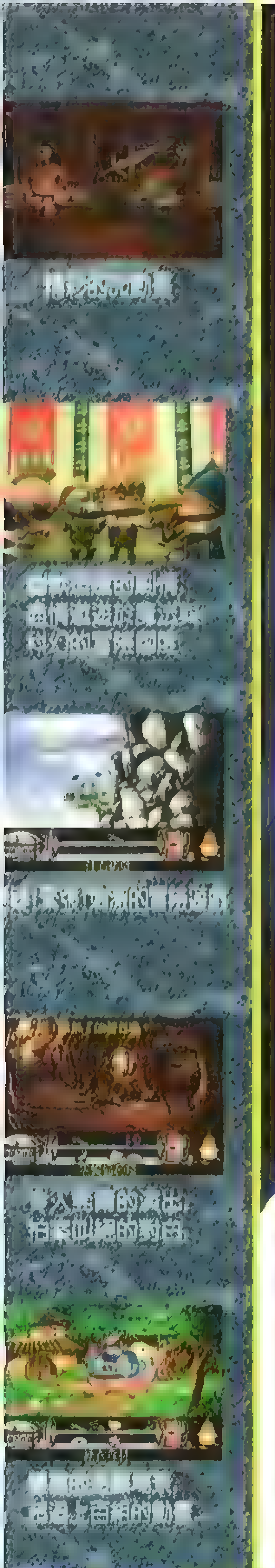
TGL

天晴傳 —伏龍之章—

中文版

您從未見過，最特殊的RPG遊戲---天晴傳~伏龍之章~

一個聰穎的少年，一隻擅長各種法術的奇貓，再加上一群
日本江户時期的奇人異士，他們必須阻止讓『龍寶』被惡人運用，
否則最兇猛的『邪龍』將吞噬大地。



# 富貴列車

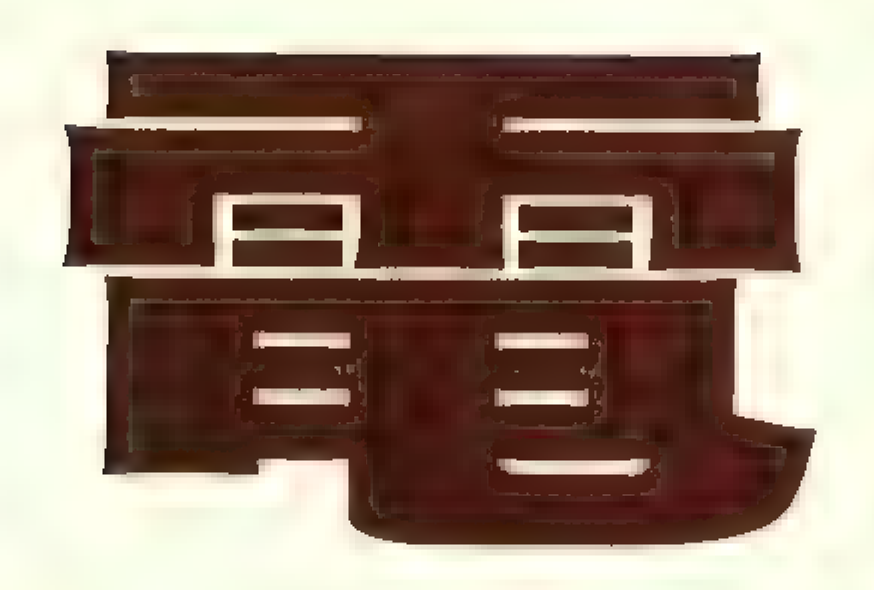
## 亞摩斯紀事

一連串離奇的謀殺,綁架,召魂等...的陷阱
一堆難纏的食人猛獸都在遊戲中,
敬請期待,魔王與勇者的爆笑演出.

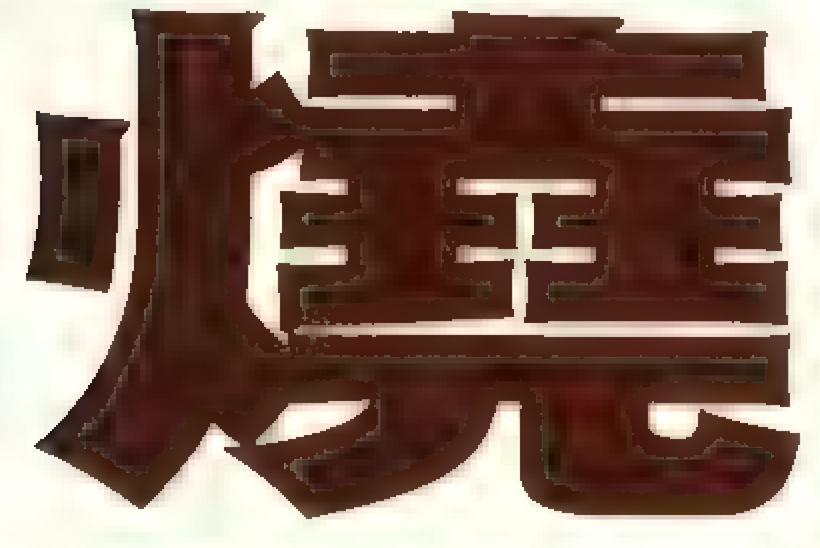
- CD-ROM 光碟版
- PC-386以上
- MS-DOS 6.0以上版本
- 記憶體4MB以上
- 操作方式:滑鼠必備
- 聲霸卡系列或相容音效卡

富峰群 總代理 / 富優資訊 企劃製作
台北縣永和市中和路343號 TEL 02-2320033 FAX 02-2312679

麗獸
3月22日
最新式雙線進行的SRPG遊戲・
多種族的配對作戰方式・
精緻逗趣的RPG動畫・
百餘種生動活潑的人物表情・
人類與亞人類之間
劍與魔法的世界
勾劃出人與獸人之間一段淒美激情的傳說
Twin Road
ツインロード
授權代
天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NERW INFORMATION CO.,LTD
台北縣新店市民權路42巷59弄3號3樓
TEL:886-2-9184877 FAX:886-2-9187334
福旭國際股份有限公司
FURE SHIUH INTERNATIONAL CO.,LTD
高雄市前金區中華三路182號2樓
TEL:886-7-2826286 FAX:886-7-2815283
版權所有
盜拷必究
檢舉熱線:(02)9184877
強力募集中
專業程式設
日文翻譯高




玩



一部適合肉腳級、玩家級、專家級的全方位專業電玩報導節目。

CBT頻道隆重推出

CBT全民衛星電視頻道

地址：台北市南京東路五段399號10樓
電話：767-3588　傳真：768-5798

亓漢威

intel
pentium
擴大營業
招募中
各廠牌PC組裝及維修服務
電腦週邊‧耗材‧商業軟體
通訊器材設備
電子零件‧升級零件批發零售
BOLBO
15吋 1280 X 1024
0.28 RGB可調整
資訊有限公司

98
精品店
☆圖文：GRX☆

# 今日の精品店

怎麼辦呢？竟然還有要求送眞人的⋯⋯

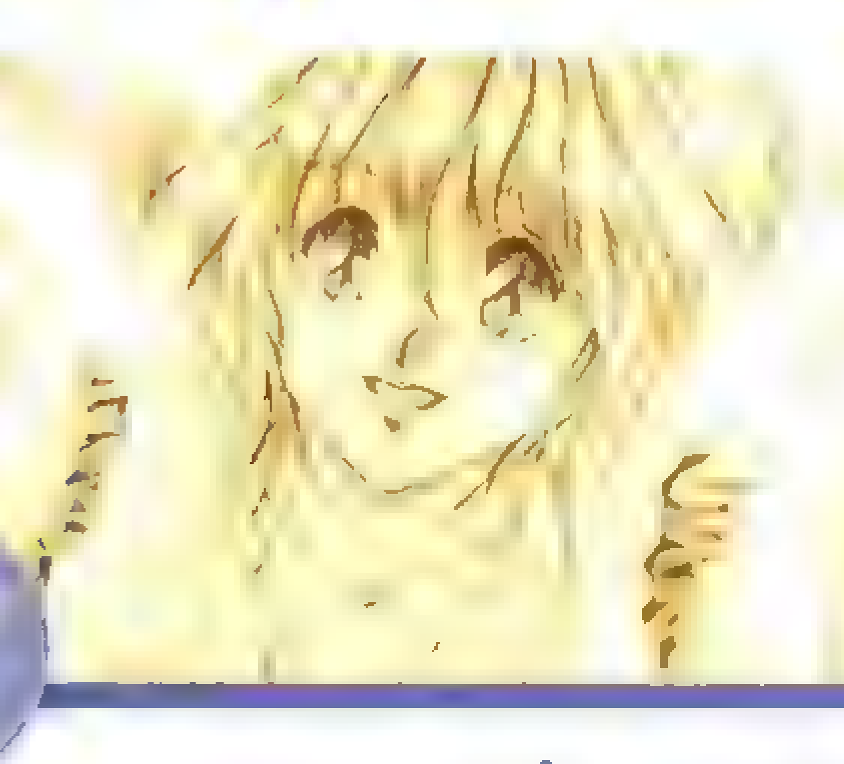
爲上一期承諾而煩惱不已的店長

喂喂，要準備開店了⋯⋯

事不關己，己不操心的嘴嘴

都是店長害的啦⋯⋯

擔心自己命運的鈴鈴



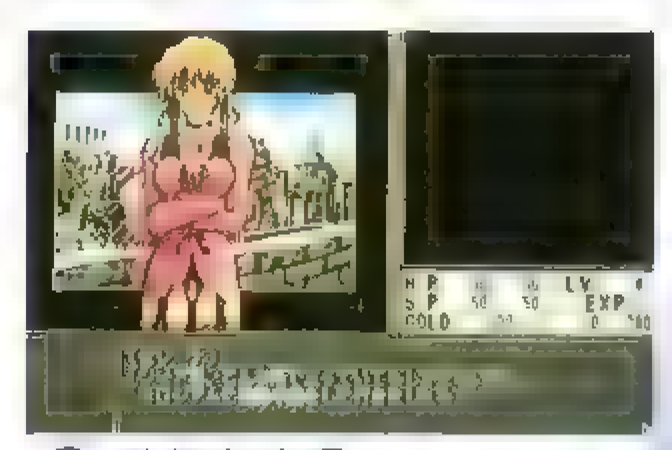
●所須配備：NEC PC-9801 VX 以下
●滑鼠：支援
●HDD：必備　●音源：FM 音源

ALICE 的招牌女郎

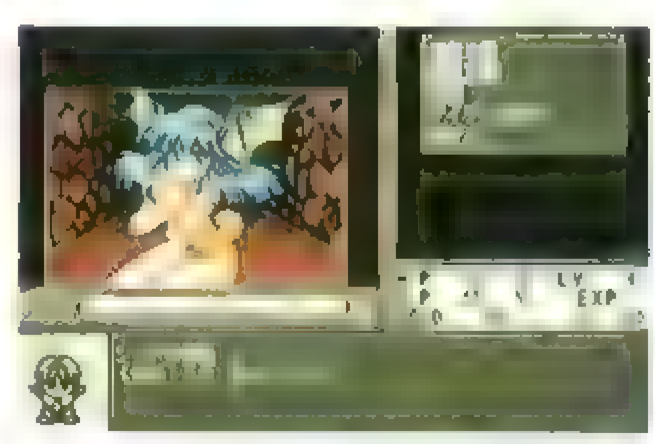
別有風味的單色畫面

這次首先要爲大家介紹的是一款由 ALICE SOFT 所推出的美少女 RPG 遊戲－鬥神都市二代。

對 98 玩家來說，ALICE 可說是一個令人相當熟悉的老公司了。其作品都一向有其獨特特色與風格，尤其在美少女 RPG 方面，從鬥神都市，霸力都市到蘭斯系列，ALICE 幾乎已經可以和老公司 ELF 並列爲美少女 RPG 的代言人了。所以，這次的鬥神都市二代也再次成爲老玩家眼中的焦點了。



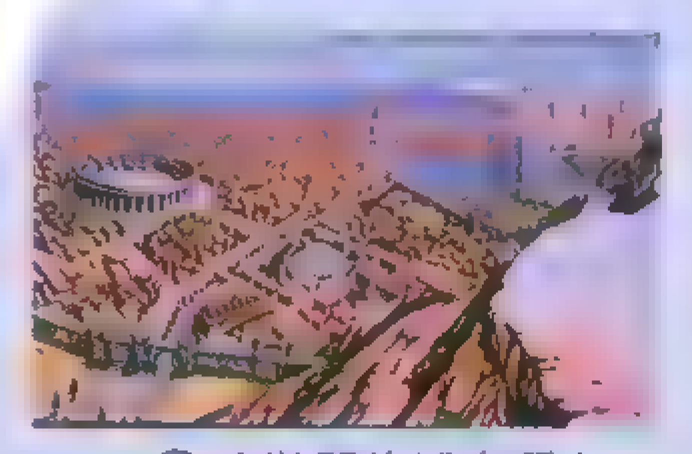
遊戲女主角－セレーナ



呵呵呵！怪物出現了…

和一代一樣，鬥神都市二代也是屬於標準的 3D 式地下層迷宮探險 RPG。有機關，陷阱，美少女怪物，及美麗的 NPC 隊員。當然，既然稱之爲美少女 RPG，那激情的 H 場面自然是少不了的了。

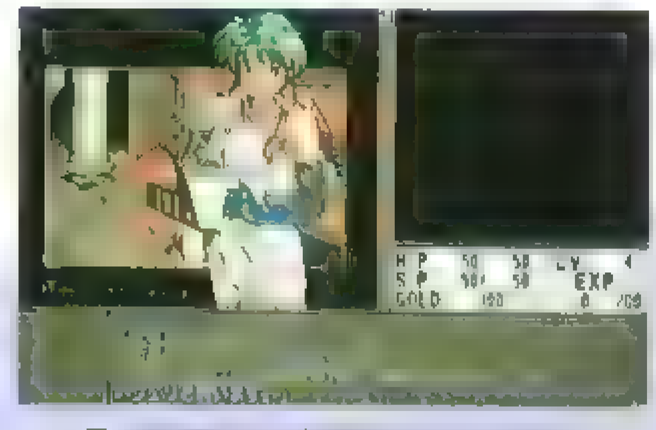
漂亮的防具店姐姐



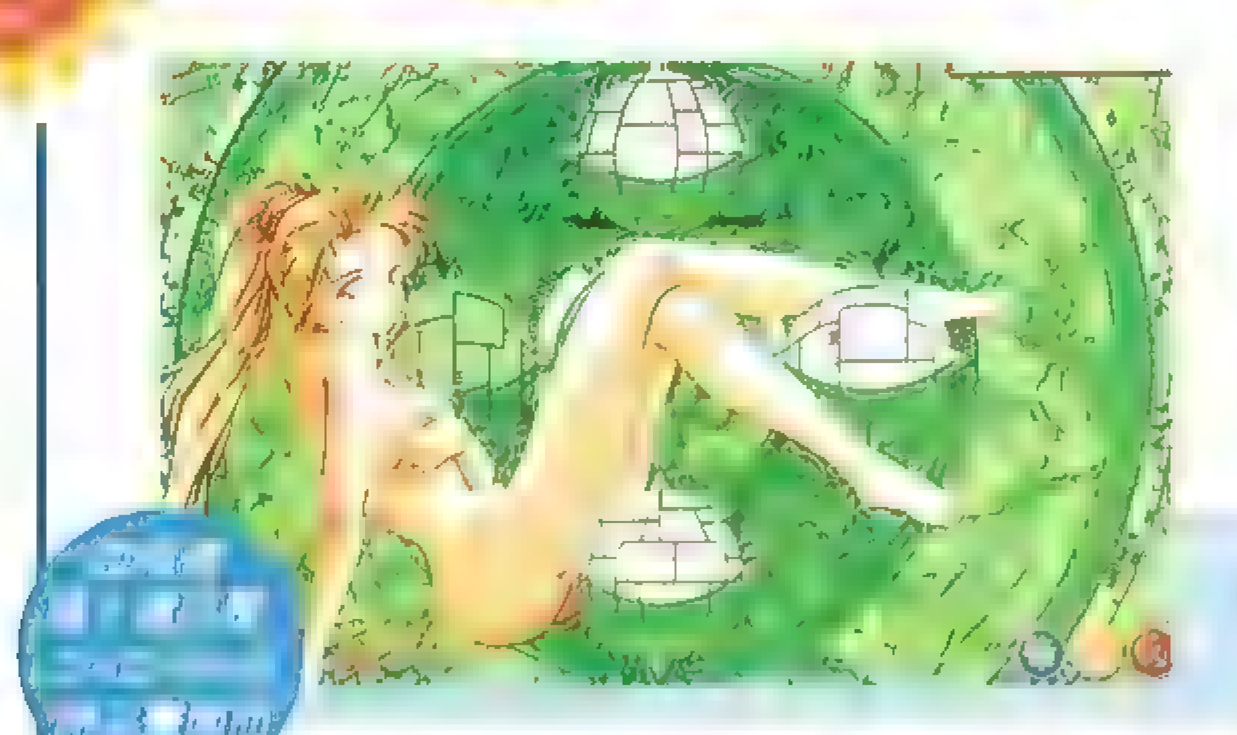
多壯麗的城市啊！

其實，不論是在畫面或遊戲內容上，鬥神都市二代的表現都可說是蠻令人滿意的。如果還有可挑剔的地方，那就是遊戲所需的時間太長了－對玩慣 AVG 的玩家來說。

地下城之一景



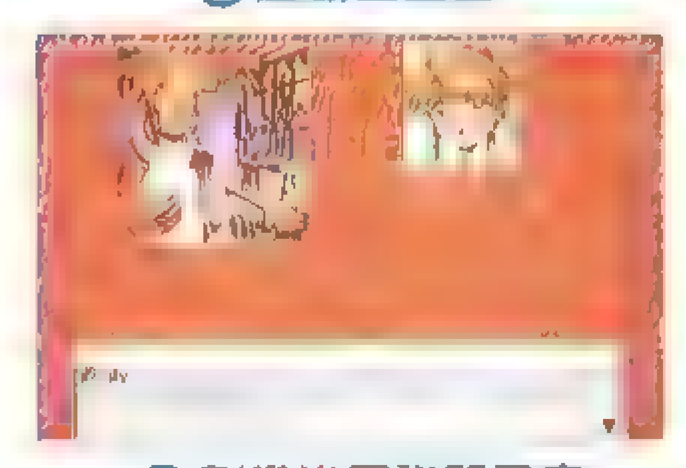
到櫃台來登記一下吧！



# RALL三代

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下　●HDD：必備
●滑鼠：支援　●音源：FM/MIDI 音源

遊戲主畫面


到鍛冶屋詢問訊息

這款由フェアリーダスト所推出的美少女 RPG 遊戲，不論是在畫面或是介面都有相當不錯的表現。而且，它還是知名美少女動畫 SF．超次元傳說 RALL 的續集喔。

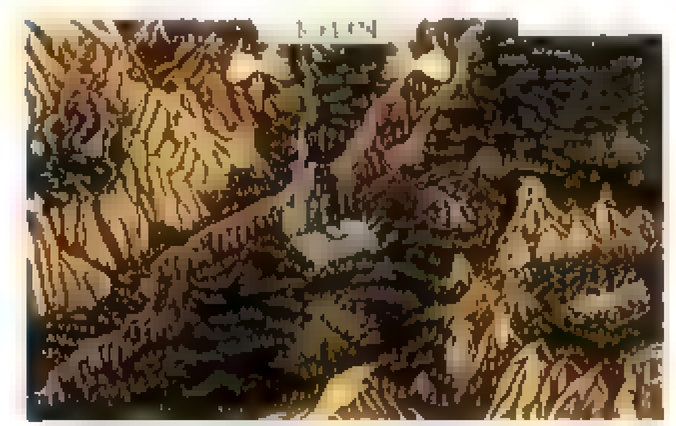
劇情介紹之片斷

說到RALL三代這遊戲，便不得不先提一下 SF．超次元傳說RALL這部美少女動畫是早期日本美少女動畫くりいむしもこ的要員之一，在美少女動畫界裡可算是元老級的一部作品了。

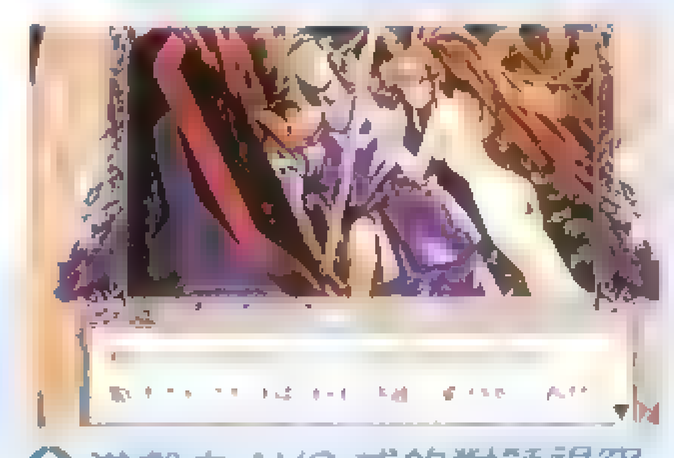
戰鬥時的畫面效果

不過，雖說是名作的續集，但RALL三代可不是光靠名聲而已。相信各位玩家可以從圖片中看到RALL三代在畫面及介面上所下的苦心（看到那個 LOAD 與SAVE時的畫面了嗎）。而且，在遊戲性上也還算令人滿意的啦。

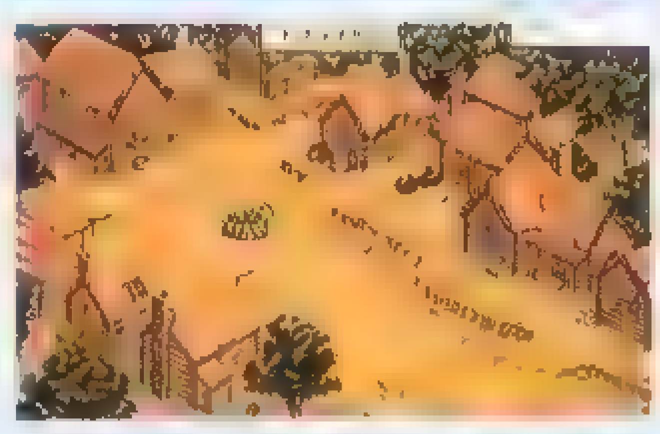
如果您喜歡 SF．超次元傳說RALL的動畫的話，那 RALL 三代相信也不會讓你失望的。


咳咳！典型的英雄出現了

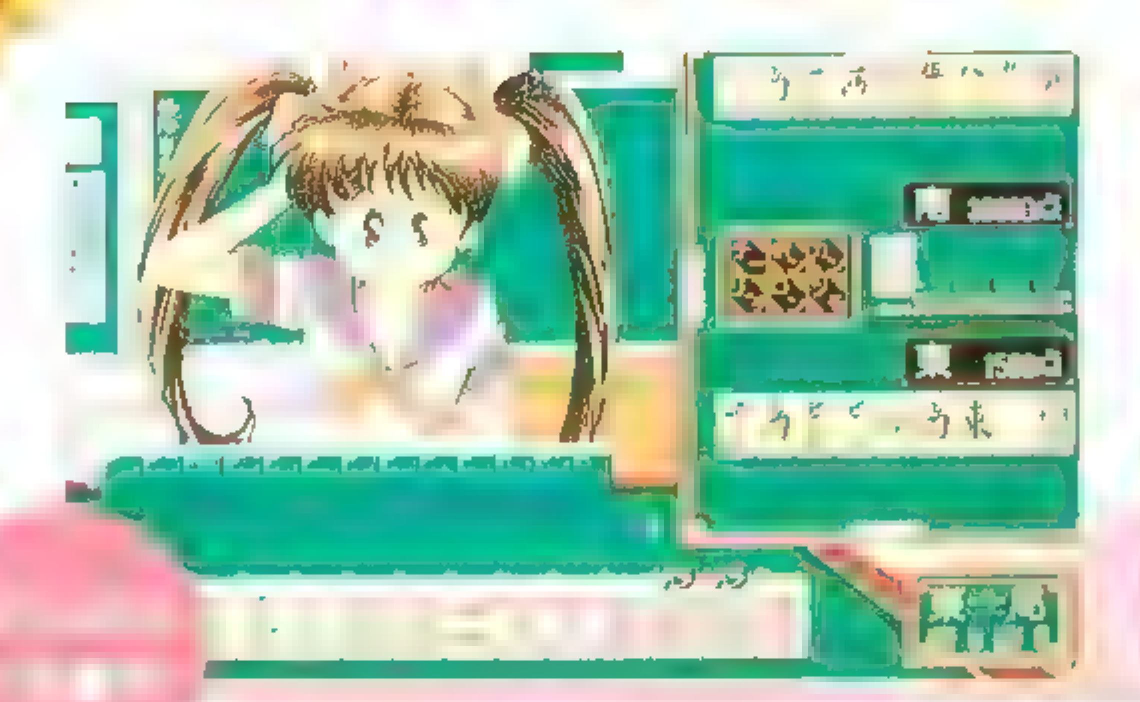
トラキ王國之全圖


遊戲中 AVG 式的對話視窗

天啊！這是什麼怪物啊！

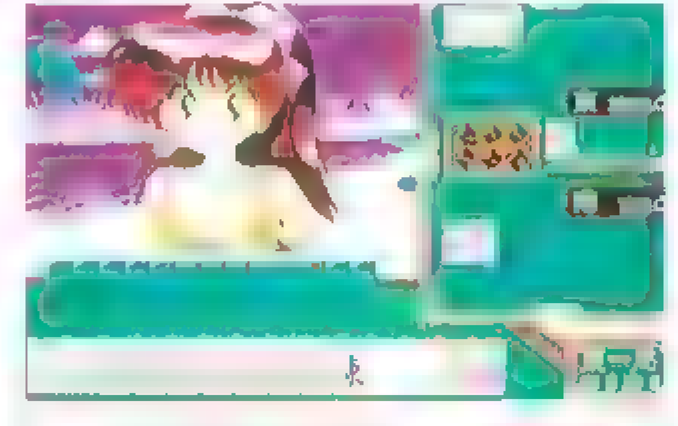

遊戲的美術設定可說不差

請不要欺負我！



所須配備：NEC PC-9801 VM 以下
滑鼠：支援
HDD ：支援
音源：FM 音源

嘿！想好要找誰打牌了嗎？


遊戲主要是以２人麻將為主

顧名思義，這是一款由イリュージョン所推出的美少女麻將遊戲，而其遊戲方式則是以簡單的二人打麻將為主。打輸就脫，牌牌遊戲可說是鐵制式的一款美少女麻將遊戲（其實，店長一直期待有打贏就脫的麻將遊戲呢，那店長鐵定可讓對手脫得乾乾淨淨的）。

可愛的高校學生－由佳

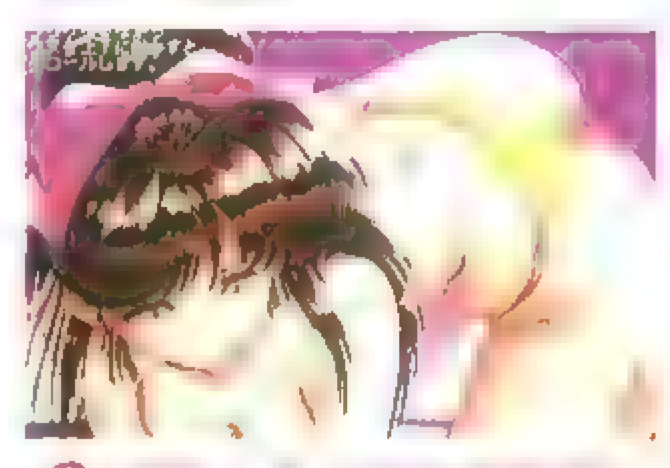
從清涼的海邊泳裝美女到清純的制服女學生，及成熟的 OL 上班女郎。牌牌遊戲中提供有三組"人馬"供玩家選擇對戰，而各組皆有兩個對手（也就是說總共有六個美女啦）。當然，各組的兩位對手打牌功力一強一弱，您必須先打敗弱的一個，才能接著挑戰強的那一個。所以了，如果您的打牌功力和店長一樣差的話，那您可能就只能見到三組的前三個美女而已。

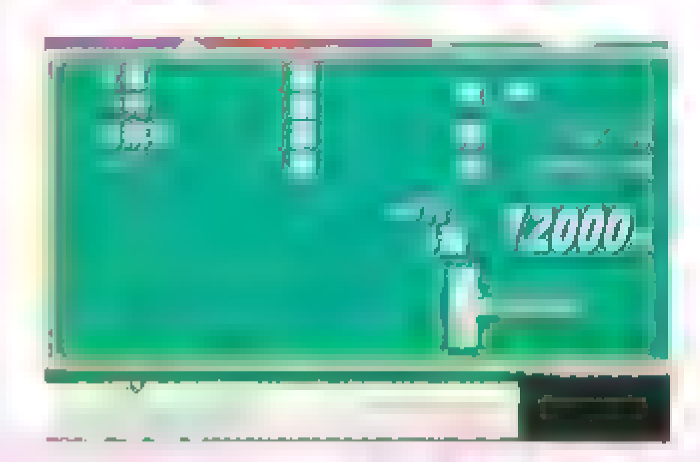
[illegible]

這樣的[illegible]什麼[illegible]

[illegible]あおい

對了，說到美女便不能不提一下圖形的美型度，在這方面牌牌遊戲的表現可說是讓人無可挑剔的。不論是清純的女學生或是成熟的上班女郎，兩頁連接的大畫面加上獨特的光影效果，牌牌遊戲所表現出來的畫面可說是張張令人心動啊！

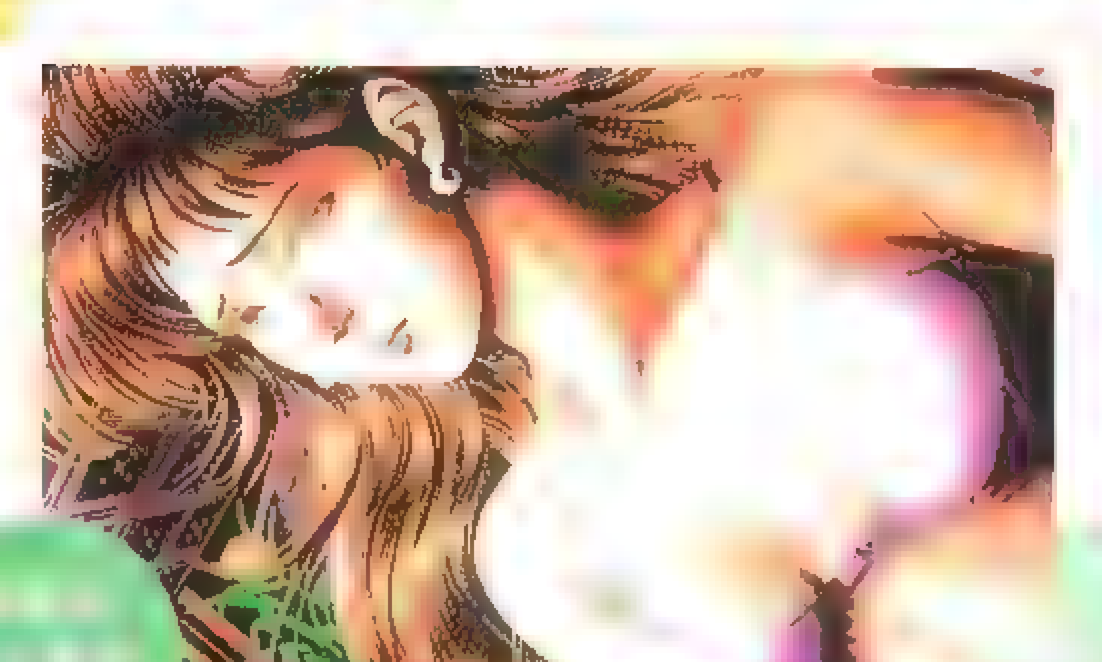

[illegible]



[illegible]

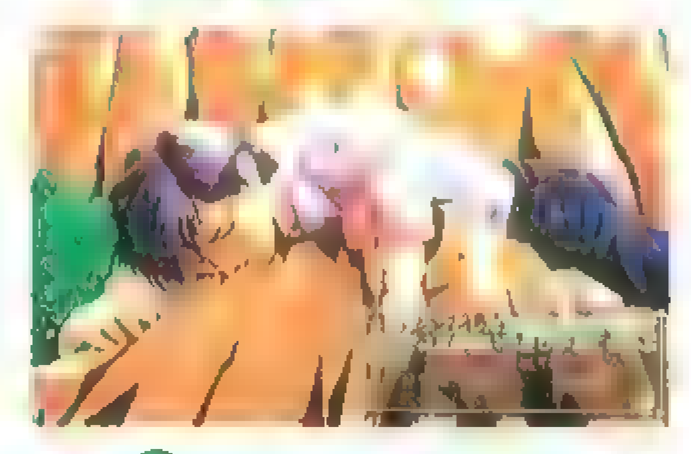
[illegible]

# 闇之稜線



●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下　● HDD：支援
●滑鼠：支援　●音源：FM 音源

劇情故事介紹畫面



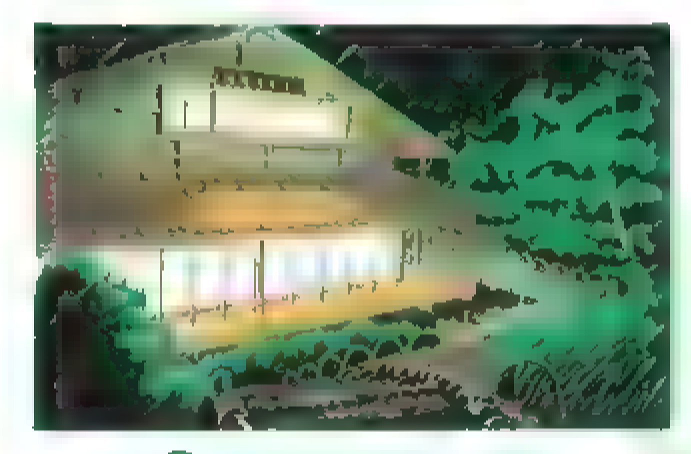
遭惡人陷害的主角

接下來要為大家介紹的是98上一款極度誇張的成人美少女 AVG 遊戲－闇之稜線。該遊戲是由イリュージョン所設計發行的。

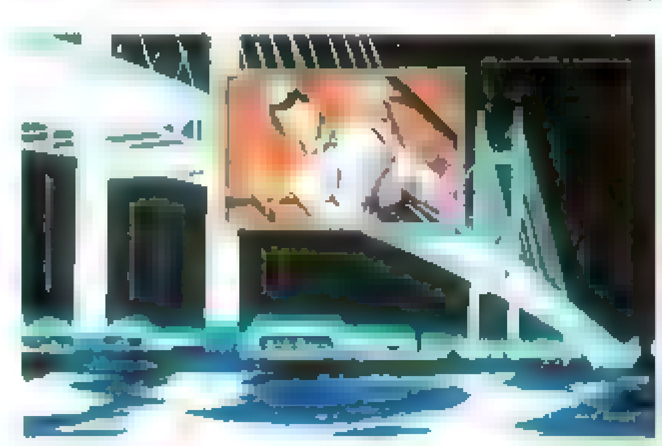
之所以會冠上極度誇張這句話並不是沒有理由的，闇之稜線不論是在畫面、介面或劇情上，都可說是極盡煽情官感之能了。首先是畫面，當初店長為了雜誌上的圖片可說是費了數小時心血；原因是該遊戲的畫面，幾乎全部都是身體重要部位特寫與激情時之畫面特寫，那尺度已經到放到雜誌上店長鐵定會被衛道人士暗殺的地步了。而在介面上更誇張，玩家居然還要用滑鼠去控制做某些事情時的快慢速度。再加上過程中的"特殊"語音效果，該遊戲著實可讓店長再為它冠上"超成人向"這個稱號了。

正如其名一般，闇之稜線在劇情上可說是充滿了黑暗、灰暗、凌辱與暴力。讓人玩得心驚不已，搖頭連連。要不是為了精品店創店時忠實報導日本遊戲的原則，店長實在是不想為大家介紹這個遊戲啊！

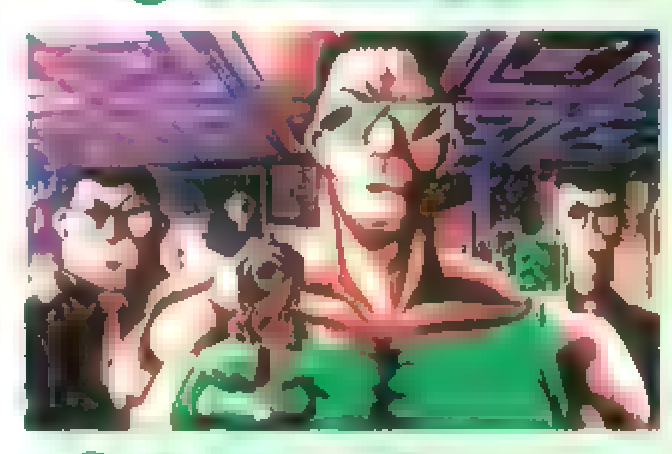
好新潮的裝扮啊！小姐



風雨交加的夜晚



多詩意的夜景啊！

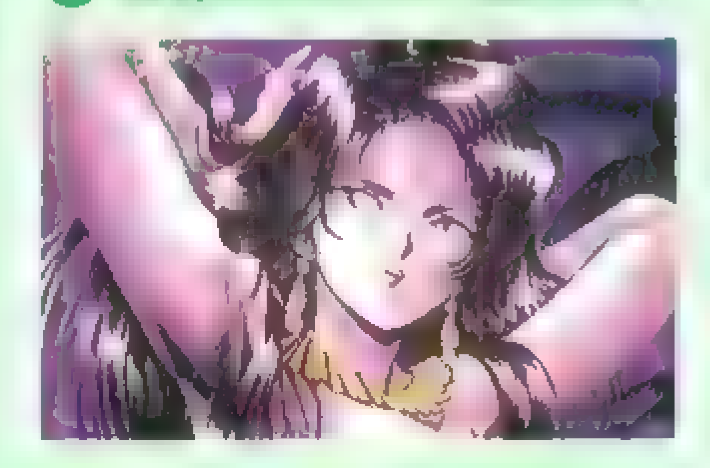


看了就令人反感的惡人

喂喂，你也太主動了吧！

遊戲中提供了直接看圖功能

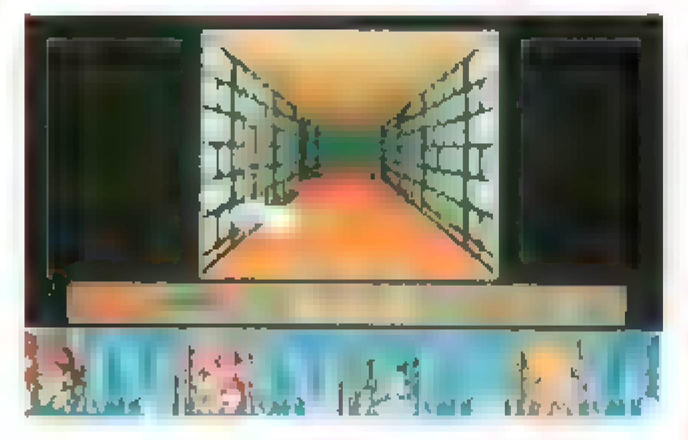
這就是我倆的愛之別墅嗎？



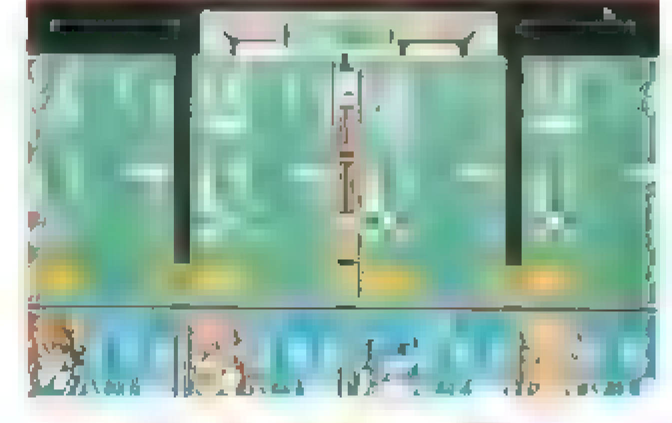
小姐！小姐！妳身體不適嗎？

# 龍召還娘

● 所須配備：NEC PC-9801 VM 以下
● HDD：支源
● 滑鼠：支源
● 音源：FM 音源



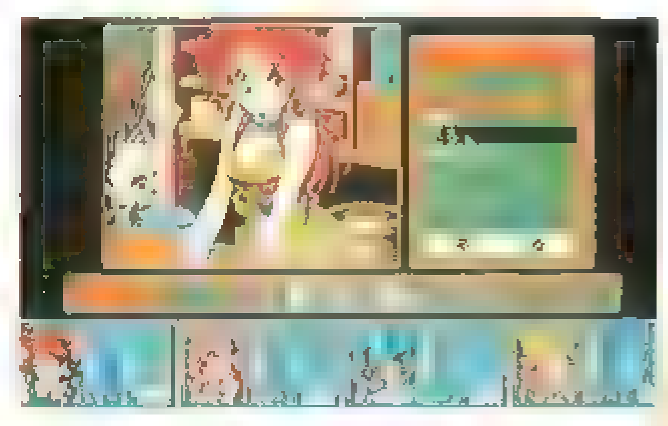
遊戲主畫面－3D 地下城之一景



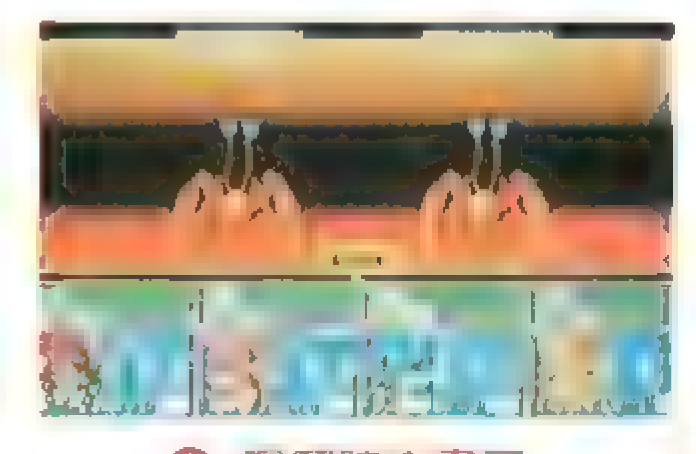
全員屬性一覽表

其實在早期的時候，日本 98 電腦上一般遊戲和 H 遊戲的比例可說是差不多的（現在？那還用說，都一比十幾了）。在那時有許多的作品的風格與內容，都可說是相當有創意與特色的。這次精品回顧中要為大家介紹的，便是一款由 GIMMICK HOUSE 所推出的 RPG 遊戲－龍召還娘。

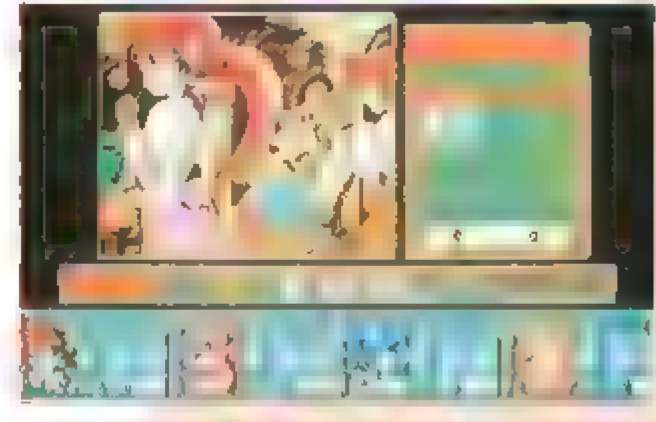
初看到龍召還娘的玩家，幾乎都會以為它是個美少女 H 遊戲，原因很簡單，因為其主角配角全部都是女的（一個女魔法使＋四個女精靈）。而且四個女精靈還都穿著高露出度的服裝，可說是清涼極了。不過，嚴格說起來，龍召還娘可算是一個蠻標準的地下城探險 RPG，一個補給用城市＋一個地下城入口，就這樣便可讓玩家展開一段清涼的冒險故事（當然，僅止於清涼而已）。



可愛的雜貨店小姐



戰鬥時之畫面



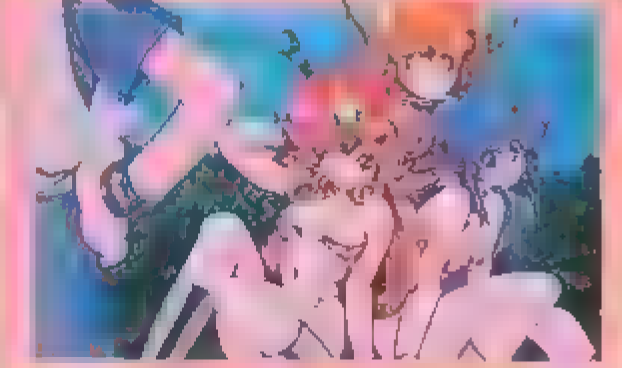
戰鬥時[illegible]

大家武器和[illegible]備好了嗎？

可愛，逗趣，清涼，從遊戲龍召還娘的抬頭故事介紹，便可讓人知道其遊戲的內容風格。當然，如果您也正好玩膩了一般單調乏味的制式 RPG 的話，那您說，您會錯過這個遊戲嗎？

迷路了嗎？看一下地圖吧！

[illegible]



# 98 精品店 疑難解答中心

這裡可說是屬於玩家們的自由天地。凡舉任何關於 98 的疑難雜症或關於本店的任何建議與指教，都歡迎來信。來信請寄

高雄郵政 28-34 號信箱
98 精品店 GRX 店長收既可

## 高雄 黃讀者

Q：請問店長，國內的中文版同級生 2 是否和 98 版的一模一樣呢？我同學傳言說好像日文版比較精彩呢！

A：中文版的同級生二店長也有玩完過。除了一些小 BUG 外，原則上可說是和日文版一模一樣的。當然，在翻譯上還是有一些讓人不滿意的地方，許多雙關語及術語都沒翻出其真正意思來。我想你同學可能是指日文版的訊息比較能表達出那種語中帶情的味道吧！

## 台南 王讀者

Q：店長，我已經在 PC 族總動員中投精品店一票了喔！哈哈，我要跟您要禮品了喔！

A：這這…您的動作還眞是快啊！沒問題！店長是絕對遵守諾言的人。請期待！

## 台北 許讀者

Q：請問店長， 9801 要如何擴充記憶體呢？

A：由於 9801 的機型相當的多，而且各機型擴充記憶體的方法都不一樣。像店長的 9801 US是採插卡式擴充方式，必須去買 RAM 卡片來插。而有些486 機型則是直接去買 RAM IC （ IBM 用的也可以喔）來插即可。

## 台中 呂讀者

Q：請問，哪裡可以得到 9801 的一些硬體資料呢？

A：店長是推薦您去找一本叫 LOGIN 的日文雜誌（ASCII 出版的）。該雜誌不論是 98 軟體或硬體都有在介紹。而且還有提供一些舊機型的二手買賣，通訊販賣廠商等。

目前在光統、新學友等圖書門市部都可找的到該書的。如果您要買 98 的話， LOGIN 可以提供你相當大的幫助的。

## 編輯後記

三月，可說是風風雨雨的一個月啊！總統大選不僅將全世界新聞的重心集中到太平洋上這小島來，連店長這種整天窩在家裡的混稿費的賢（閒）人也被這股風暴掠到了。

當英國國家廣播公司（BBC）打電話找我到台北接受訪問時，直覺上就覺得〝不單純〞。只是訪問〝台海大對決〞遊戲作者而已嗎？那已經是個半年前多的老遊戲了呢！

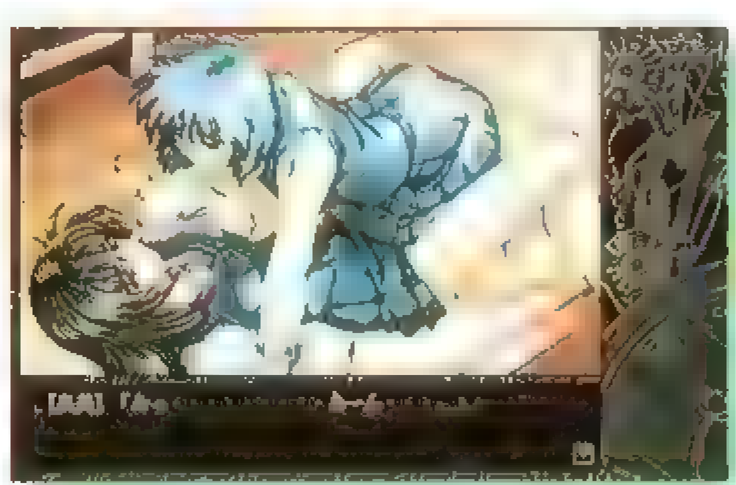
果然，在長達三個多小時的訪問中，英國記者的重點還是放在兩岸戰爭與意識型態。對他們而言，戰爭彷若已經開始了…遊戲中的衝突，武裝，飛彈，甚至核武等都成爲他們追逐的話題。

〝你一定會爲遊戲界名人的，我們這一段專訪將會在英國及全世界播放呢。〞

〝謝謝您，對我而言，遊戲只是我的興趣與理想而已…〞

● GRX

# DOS/V八百屋
やおや



最近中共的演習可說是一波接著一波，有人搶著買米囤積糧食，也有人抱著黃金美鈔睡覺，甚至有人還想囤積記憶體、巧克力之類的，不過倒是沒有聽到有人想囤積遊戲的，所以最近的貨源還算穩定啦！大家也可以安心地玩玩遊戲，如果有閒功夫的話，不妨到網路上去抗議一下，或者把小學時候割草用的鐮刀拿出來磨一下。哈哈！來看看這個月的菜色吧！

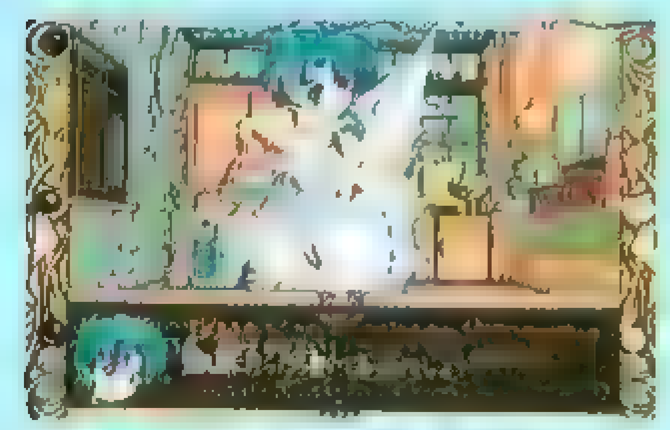
首先登場的是魔法王國，它是一款RPG遊戲，主角是一個盜賊，卻陰錯陽差地捲入了一場300年前魔法王國滅亡的事件中，繼而發生了許多奇奇怪怪的旅行趣事，是一個限制級RPG喔！再來是未來訪門者，顧名思義大家應該也能猜出遊戲的大概內容吧！另一套LUNATIC DAWN則是遊戲駭客的特別報導，在此一併刊出。現在就讓店長帶著大家一覽這幾個遊戲的風采吧！

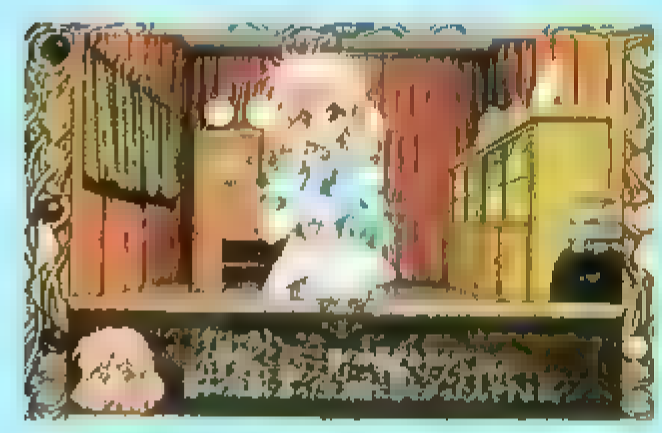
/ CXL

# 魔法王國

## 故事大綱

話說主角一朝閒來無事，正在找尋肥羊的時候，突然出現了一幅奇怪的影像，在影像中有一個少女全身被水晶包住，主角似乎被影像所吸引；不知怎麼回事地，就來到了一座森林中，主角急著想找尋出口，來到一個洞穴前，這時影像又出現了，不過這次是一位少女告訴主角，300 年前神秘消失的王國有一本魔法書藏在此處，能夠擁有這本魔法書就可以擁有無數的財富，對身爲小偷的主角而言，這眞是既刺激又好玩的事，所以主角決定去找出這本魔法書，因而踏出尋寶的路…


▲養了一頭龍寶寶的メル


▲可愛的公主クローネ

## 劇情簡介

雖然故事的開始是個老掉牙的陳腔爛調（和筆者的標題有著異曲同工之妙：），不過遊戲的劇情卻是別出心裁，遊戲中的主角設定爲一個盜賊，和遊戲中所發生的事件有許多不謀而合之處，所以即使在找尋魔法書的過程中發生許多令人噴飯的事也不足爲奇，因爲主角既不是什麼王室後裔，也不是英雄傳人，沒有這些歷史的包袱，讓編劇在遊戲的劇情上得以發揮其天馬行空的想像力，再加上一點點顏色，就讓這個 RPG 的劇情顯得更加多采多姿了；不過玩家可能會發現自己像主角一樣，被遊戲中的女生耍得團團轉，從這個村莊到那個村莊去找某人，卻又發現某人已經去那個村莊了；好不容易到手的水晶，三番兩次地被兩個女盜偷走，最後只好用H的手段來降服她們；原本要找的魔法書，也在刻意的安排下與三顆水晶的事混雜在一起，最後也無疾而終。

▲爆笑姐妹花

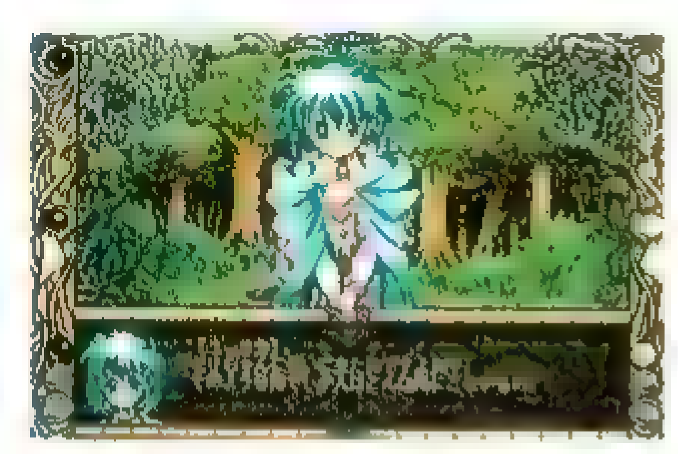
▲好色精靈セリエ

雖然如此，在遊戲中所發生的事件都相當地有趣，而且並不是一款以H畫面取勝的遊戲。

## 遊戲特色

在這裡要特別提醒玩家的是，如果你手上有這套遊戲的話，記得在執行前千萬不要載入你的滑鼠驅動程式，原因是遊戲會自行驅動滑鼠，如果你事先載入了驅動程式，在執行時會經常發現畫面莫名其妙地一頓一頓的，動作變得十分緩慢，這個時候要利用空白鍵（按住）把速度調整回來（聽音樂來判斷）。不過筆者認爲遊戲在操作系統的設計上實

在很差， RPG 遊戲經常有對話，偏偏畫面上的人跑得一個比一個快，尤其是玩家要朝他們走去時，還會變得更快，根本別提碰頭說話了！這個要命的缺點也發生在戰鬥上，雖然戰鬥很簡單，

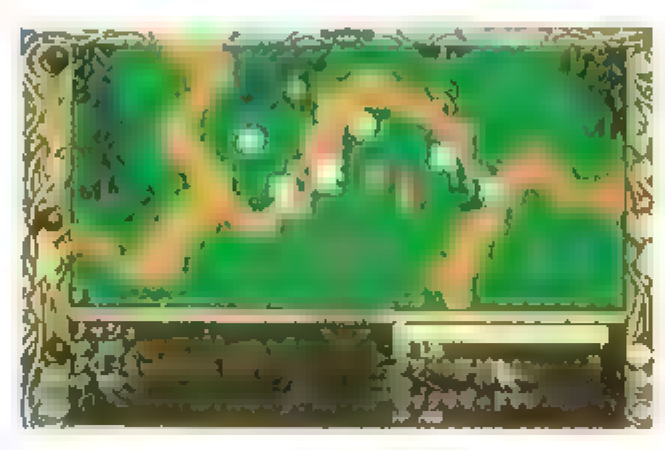


▲漂亮的巫女ユーリカ

玩家只要正面衝向敵人，就可以把他們解決掉了，而且也沒有升級、換裝備等等，筆者也很困惑要將它歸類爲 RPG 或是 AVG ，後來還是把它視爲 RPG ，爲什麼呢？原因之一是遊戲沒有 AVG 特有的對話選項系統，再則是有點 RPG 味道的城鎮、道具屋和草藥舖，戰鬥系統等等，可是遊戲中同行的夥伴，會經常在特定地點出來和主角講講話，或者是表達「愛慕」之意，所以相當有趣，也略帶 AVG 的風格，從這些對話中，也讓玩家更加瞭解現在在做什麼，爲什麼會有水晶還有王國的滅亡等等；以往 RPG 中這些訊息原應該由一般的 NPC 口中得知，在更換角色之後，筆者覺得由同行的夥伴來說，似乎更有說服力，因爲這些夥伴也就是原本居住在這塊土地上的人，對土生土長的他們而言，或許不知道阿里山長得什麼德性，但是對自己腳下所踩的土地，自然是比任何人來得熟悉囉！除此之外，遊戲中的人物表情既逗趣且豐富，尤其是女強盜拍檔，妹妹的表情眞是滑稽極了，誇張得令人忍不住捧腹大笑。

## 旋律豆芽

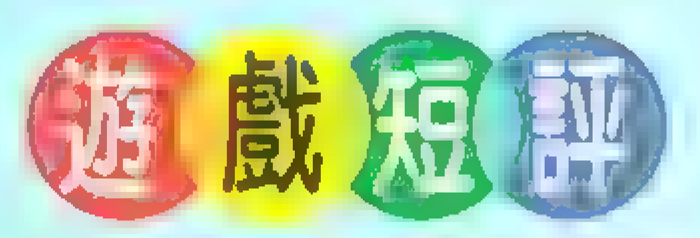
筆者覺得蠻可惜的一點是遊戲的音樂，雖然有幾首不錯的音樂，但是參差不齊的品質讓筆者深感遺憾，尤其是最後的階段，從喇叭發出的刺耳高音讓筆者差點就把喇叭線給扯下來，而且一再重複的曲調也讓人感到十分地厭煩，音效部份可議之處就更多了，用模擬方式產生音效的方法



▲戰鬥畫面

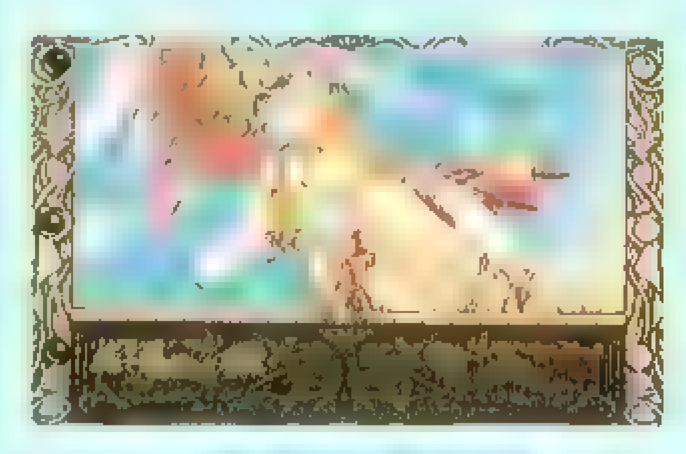
不但落伍，而且品質相當地差，筆者始終不明白，爲什麼遊戲設計公司對數位語音抵死不從，看來也只好請各位喜歡日本 PC 遊戲的玩家再忍耐一陣子了。不過據筆者所知，即使是在WINDOWS 平台上，這種情形仍然是存在的，只好自求多福了，也許大家在玩 RPG 時可以準備一個銅杯和湯匙在旁邊配音，玩 AVG 時就請隔壁拉小提琴的姐姐幫幫忙…

▲風之水晶

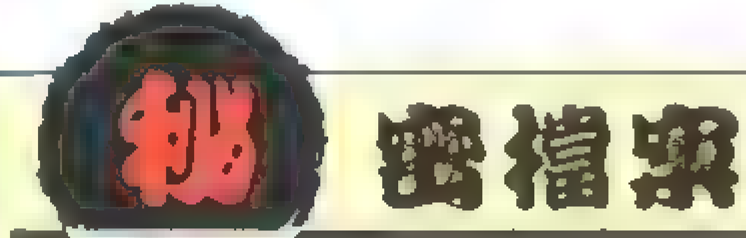


## 遊戲短評

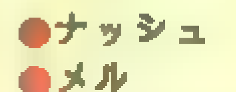
魔法王國在整個劇情架構上有著相當不錯的表現，相反地，由於簡化了戰鬥，使得這款 RPG 在某些方面若有所失，而活動的範圍也受到相當大的限制，經常在村莊之間往返；誇張的表情和爆笑的場景往往讓人會心一笑，是在沈悶的背景音樂中提供筆者繼續玩下去的動力來源；操作系統顯得有點不合時宜，而且偶而會有 SHORT 的情形。遊戲表現得十分有創意，像是加強夥伴與玩家的互動關係以及意識的迷宮，在在讓筆者覺得，即使是在 RPG 進入中年時期的今天，依舊有許多不同的方式可以去詮釋它，而不是一味地引用和抄襲，這樣只會加速它的死亡。也許吧！



▲華麗的舞蹈家



## 秘密檔案



●ナッシュ　主角，以偷搶拐騙爲業，也是個甘草人物
●メル　草藥舖的女當家，養了一隻可愛的龍寶寶
●クローネ　魔法王國的公主，擁有強大的法力
●ランプ　道具屋賣繩子的老頭兒
●セリエ　有尖尖的耳朵、長長的手指，「需要」強烈的精靈
●ネイル　女強盜拍檔姐姐，看起來有點「恰北北」樣子
●パルム　女強盜拍檔妹妹，熱情火辣的女孩，會叫「哥哥」喲！
●ユーリカ　有著一頭綠色長髮的可愛巫女
●シャンティエ　魔法學士，據說是魔法的創造者

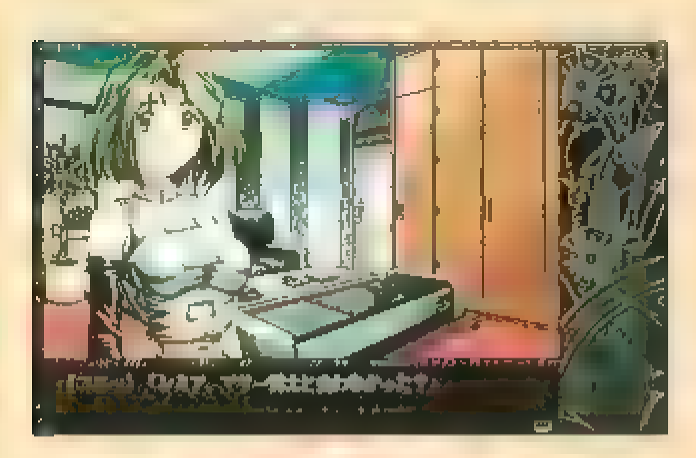
# 未來訪問者

## 回到未來

西元 2296 年，人類在公害、污染的環境下終於自食其果，導致人體抵抗力變差，同時肌肉機能開始弱體化，因此尋求與動物遺傳因子的組合以產生新的人類；但是卻發現，在環境污染的情況下，連動物的生理機能也遭到破壞，因而由主導遺傳因子計劃的遺傳子研究所成立時空計劃小組，希望回到 1996 年，找尋健康的遺傳子，以培育健康的人類對抗惡劣的環境…

▲ 操作訓練

基本上未來訪問者的故事背景沒有太大的問題，可是目的的話，就有些可議之處，爲什麼是回去取得健康的遺傳因子，而不是改善環境呢？而且取得遺傳子的方式也非常特別，也就是要透



▲ [illegible]

過 H 的方式來取得 1996 年時人體的某種體液，筆者不知道這個字寫出來之後會不會被「消音」，所以玩家也不用寫信來問了，哈哈！藉由體液來取得遺傳子的方式，比起史蒂芬史匹柏的侏儸紀公園中再生恐龍還有創意，而且也很切合 HG 的遊戲方式，只是遊戲中時空倒錯的情形，讓筆者對最後的母子相認有點丈二金剛摸不著頭緒；在此筆者也大略地提一下，因爲整個劇情可以說是蠻感人的。 1996 年因心臟疾病住院的加奈子，一直不知道當自己醒來之後竟是 2288 年了；原來，因爲 1996 年時的醫學科技仍然無法治好加奈子的病，因此將她冷凍至 2288 年。加奈子一面看著媽媽寫來的一封封家

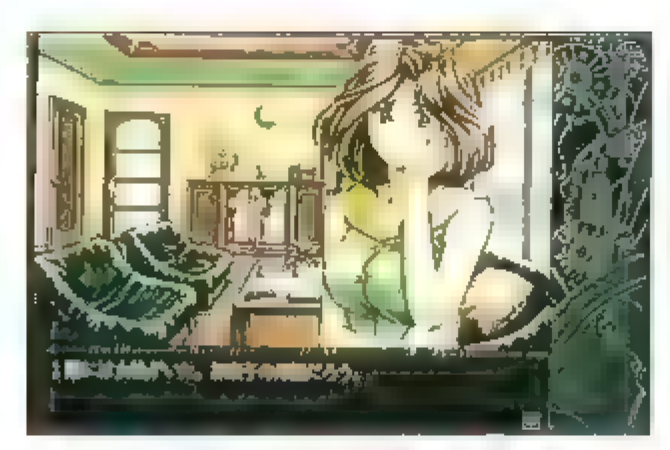
▲ 成熟大方的神崎香織

書，一面向護士小姐撒嬌要回家，照顧加奈子的神崎美樹於心不忍，在加奈子即將出院時，終於忍不住地告訴加奈子，那些信是 1996 年入院時母親留給她的，而現在已經是 2288 年了…

▲ 關鍵人物的加奈子

▲ コニー的變身過程

後來神崎家收養了加奈子，改名爲神崎香織，也就是遊戲中玩家的頂頭上司，有如主角的母親、大姊一般，也是時空計劃的負責人。在命運的安排下，玩家



▲ 迷人的鷹野由貴

來到 1996 年加奈子的家，並因緣際會地救了被神崎帶回 2288 年的加奈子（有點時空倒錯吧！）。話雖如此，但是遊戲劇情的安排還是頗爲縝密的，像是神崎和加奈子母親身上的香水味，隱隱約約地點出了兩人之間神秘的關係，當神崎回到 1996 年的家中，發自心底的那份吶喊，筆者也能感同身受，那隻土土的兔寶寶還是坐在床頭上，房間內的擺設依然如此，窗外的一草一木竟如昨日般地熟悉，就像野蠻遊戲中的小男孩，在十數年後回到家中的感覺，300 年的時間，好長好長…

▲ 清秀可人的琉璃

## 感動莫名

▲ 爆笑的 H 畫面

玩家在收集遺傳子的時候，是透過 H 的方式來的，一開始主角爲了要取得這家人的信賴，最常用的方式就是變身了。由於主角是貓和人的混合體，所以當主角變身時，大家都嚇了一跳，不過這種方法似乎還有效的，主角藉此達成了此行的目的，遊戲中有多重選項的方式，差別只在於多看和少看一些H圖，對遊戲的進行並沒有大礙，而且也採用了畫面切割的方式，有點像在看漫畫的感覺，某些場景甚至會出現很爆笑的 H 畫面，溫馨感人的情節出現在主角回 2288 年找加奈子的地方，不過倒是委屈玩家要陪著主角在通風管中爬來爬去就是了！還有一點要說明的，就是玩家所扮演的是一隻「母」貓人，所以遊戲中的 H 畫面，自然是屬於玻璃圈的女同性戀囉！在未來訪問者中，唯一的男性只有醫院中的那位醫生，而且只有一面之緣，連加奈子的父親都沒有出現過咧！所以有某些特殊嗜好的玩家，在這個遊戲中是看不到那種虐待鏡頭的啦！

▲ 七瀨弘子的出現

遊戲的劇情讓筆者從主角的眼睛中看到奪眶欲出的眼淚，而遊戲的音樂則讓筆者沈浸在感傷的氣氛中，久久不能自己；或許就如遊戲在最後留給玩家的一句話，筆者也把它留給各位：『時光在流逝，人類也在自己的路上走著，向未知的人生駛去，如果能夠再回到從前，是不是能挽回許多應該擁有的真實，或者失去更多呢？』令人期待下一篇的續作。

▲ 美麗的護士小姐～神崎美樹

▲ 不達目的絕不干休的マリ

## 秘密檔案

●コニー　遊戲主角，是一個貓人混合的生命體，所以有個十分靈敏的鼻子，是母的喔！
●神崎香織　時空計劃負責人，是長大後的加奈子，有如主角的母親、大姊、上司和最信賴的人
●マーナ　和主角一樣是人獸混合體，愛哭但肯爲朋友兩肋插刀的女孩
●マリ　與神崎共同負責遺傳子的計劃，不通情理的金髮女性
●レミア　二號時空機的駕駛，與主角是換帖姐妹
●加奈子　故事的主軸人物，有先天性心臟病
●鷹野　由貴　加奈子的母親，全身散發出迷人的貴婦氣息
●琉璃　加奈子之姐，清秀輪廓的嬌羞女子，擁有健康的遺傳子
●七瀨　弘子　加奈子的學姐
●水無月　良美　留學生，當然也成爲主角爪下的一塊肉囉
●速水　陽子　琉璃的學妹，可愛的乖乖女
●神崎　美樹　照顧加奈子的美麗護士

# LUNATIC DAWN

## 未來之書

**作者 遊戲駭客**

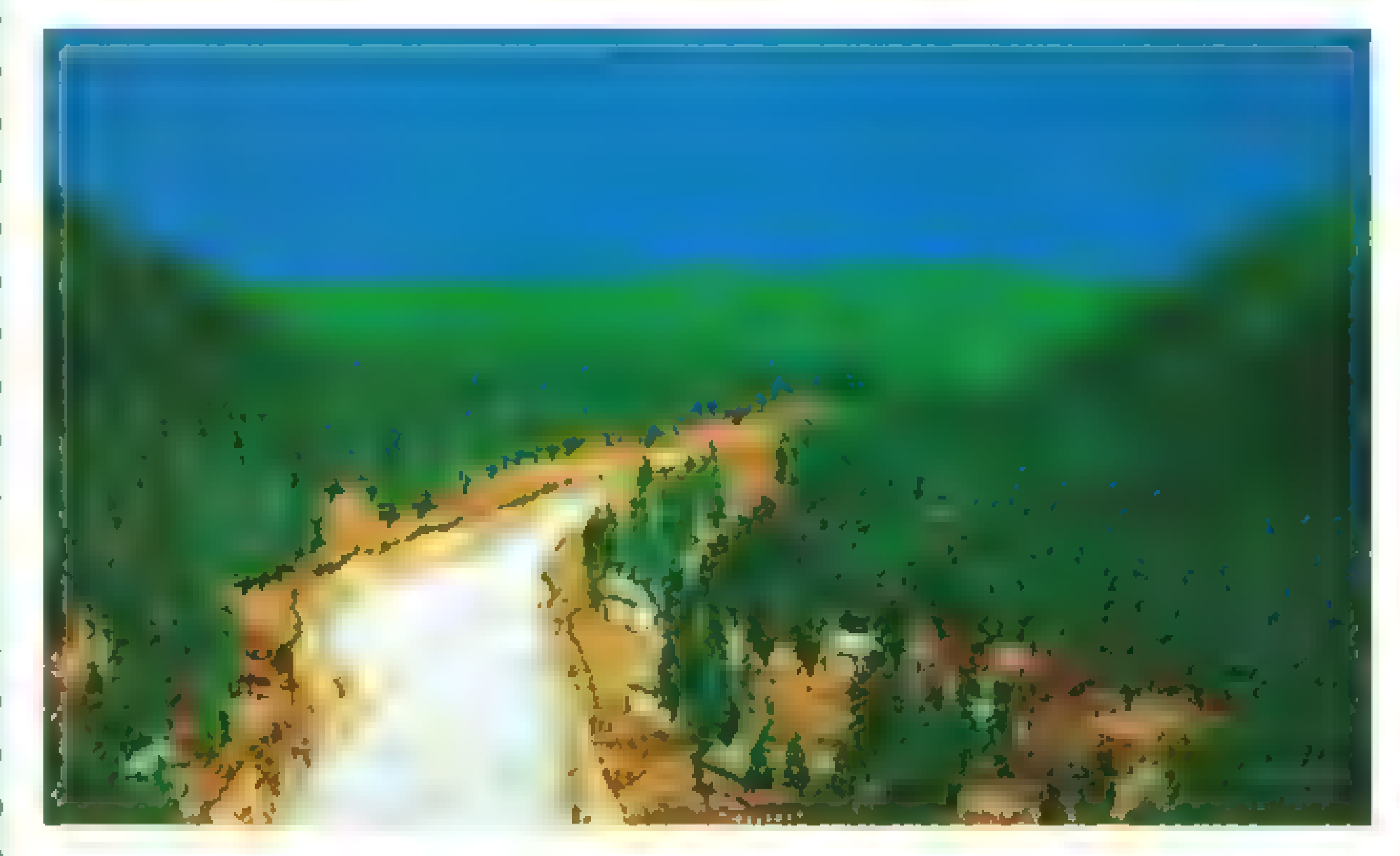
唉！說起這 DOS/V 八百屋眞是叫人尷尬，本來開得好好的，沒想到因爲日本一些大公司紛紛改支援 WINDOWS 系統，結果就只剩少數的 GAME 繼續以 DOS/V 版本上市，使得遊戲日漸減少；不過，這次筆者介紹的可不是一般的 H-GAME，而是標標準準的開放系統 RPG 哦！只不過因爲時間上的關係，不便由店主親自介紹，所以由我在這權充一下導遊吧！

### 關於未來之書

對於日本遊戲稍有研究的人應該會知道「LUNATIC DAWN」，這是由遊戲大廠 ARTDINK 推出的開放架構 RPG，有人譯爲「狂人之旅」，直譯的話則稱爲「神經病的領悟」，不過好像

▲開放式大陸的世界結構

不管怎麼譯都不太好聽。不管怎麼說，這款作品在很多年前就已經推出了，之後又推出二代（也就是所謂的「俠客遊」），雙雙在 PC98 平台上造成轟動。再隔了一陣子之後，爲了搭配 WINDOWS 95的上市，ARTDINK 把這款壓箱底的寶貝拿出來，重新製作成 10 週年紀念的代表作，也就成爲各位眼前這款極爲精緻的「LUNATIC DAWN－未來之書」。



### 開放式的系統

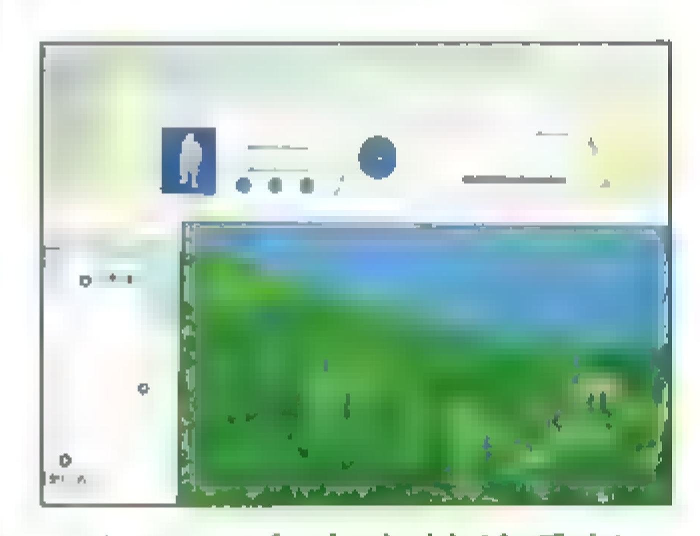
許多崇尙創世紀系列的玩者有一種獨到的觀點，他們認爲開放性的遊戲結構，要比一般主線＼支線式的 RPG 更有價值與樂趣；如果你深有同感的話，未來之書可以在一定程度內滿足你的要求。

未來之書的世界開放的程度可能叫你驚訝，因爲在你開始遊戲前，這個世界是不存在的，玩家必須親自架構這個世界。雖然地圖已經固定，不過玩家必須在開始一個新遊戲時，對於這個世界的環境作一個設定，包括善惡、混亂程度、魔法或武器。

接下來玩家就要創設角色。設定系統針對幾個項目作分類，玩家可以藉由開關這些項目來控制亂數產生出來的角色，好比說，年齡限制的開關可以控制主角的年齡範圍，國籍控制開關則可以限制國別。這個創造方式使得角色的創造方便又不失個性，讓人十分滿意。除了數字之外，遊戲還提供了 30 個左右的角色圖像可供選擇，大部份玩家應該可以挑到幾個喜愛的造型。

### 以任務構成遊戲

由於世界是以亂數產生，所以預建式的劇情設計並不適合用在這個遊戲中。ARTDINK 對這個問題的解決辦法很簡單，他們建立一個數量龐大任務的資料庫，用以取代傳統 RPG 的殺魔王劇情。



▲可以自由安排的面板

這個任務庫的設計概念雖然簡單，但是實踐起來並不容易，必須有適當的資料結構方式才能展現其魅力，否則便和大多數平衡不佳的遊戲一樣會有主＼支線任務混淆之虞。也許是因爲根本

放棄了主線任務，所以未來之書倒是相當清楚簡單的，就把各種任務架構起來了。

▲簡便又有個性的角色創造面板

遊戲中大部份的任務都有時間限制，玩家在旅店接到任務後便開始計時，只要在時間內完成任務並回到接任務的旅店，就可以得到酬庸的獎金或物品。一開始時，一些運送、採購的任務都算是不錯，不過玩家很快會發現其他一些具有風險性的任務更好賺，尤其是暗殺、強盜、誘拐之類屬性為「惡」的任務，最後就開始接一些掃清地下城，到廢墟搜救人質的工作了。

## 真實有趣的伙伴們

由於任務並不一定簡單，所以伙伴是相當重要的。遊戲中設定的各種屬性都會影響到伙伴的召集，如果妄想找一個比你強上幾倍的傢伙加入自己的隊伍，只會惹來一陣訕笑罷了，特別是善惡與陣營（秩序或渾沌）的影響更大，物以類聚的概念可真是完全實現在遊戲中。

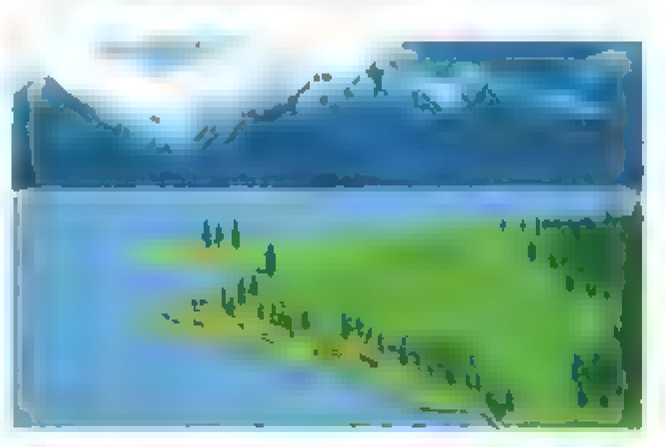
此外，隊員招募進隊伍之後，玩家並不能加以控制；對於各種武器、道具的買賣，隊員會自行處理玩家無法插手，而作戰時則以「喊話」的方式來指示隊員作戰方針，但也僅限於「限用魔法」、「集中攻擊」之類的粗略指令，並不能真的控制隊員使用的武器或魔法種類。如果想要交換物品，那只有主角給隊員的設計而已，想要扒光你的新伙伴？門都沒有！

基於公平的原則，每次任務之後的獎金是由全體隊員均分，而各種寶物也是由類似擲骰子的遊戲來決定持有者，所以說，伙伴並不是越多越好，大部份的時候還是主角隻身一人比較划算。雖然可以在完成任務後與隊員分手，不過如果還沒領到獎金的話，隊員很可能會翻臉，即使主角逃掉了也可能被追殺！

## 堪稱經典的影音表現

未來之書是由數年前 PC98 的遊戲移植而來，所以在影音的部份不可避免地要重新加以製作，而其結果實在是令人讚賞。

音樂方面，光碟上錄製 21 首風格迥異的曲目，玩家在進行遊戲的時候可以直接聆聽 CD 音源輸出的背景音樂。除了在迷宮中有陰沈的音樂、戰鬥時有節奏強烈的曲子，到了不同國境時背景音樂也會不同。由於可以把整個遊戲安裝到硬碟中（大約要佔 50MB），所以遊戲過程中完全不會因為讀取資料而中斷音樂。



▲極為精緻的風景畫

美術上的表現也堪稱一絕，雖然我見過的日本遊戲不像歐美遊戲那麼多，但也算不少，未來之書的美術表現，可以說是我所見過最棒的一個。所有的物品與人物都以對比強烈的風格繪製，看起來很像是 3D 構圖的成果，各城市的風景畫更是鮮麗搶眼的不得了，作戰時以 45 度斜角顯示，人物除了動作之外，還有相當華麗的法術效果。總之，除了以略嫌單調的圖素拼成的迷宮之外，整個遊戲的美術表現在日本遊戲中都是少見的華麗與精緻。

## 標準WINDOWS作業環境

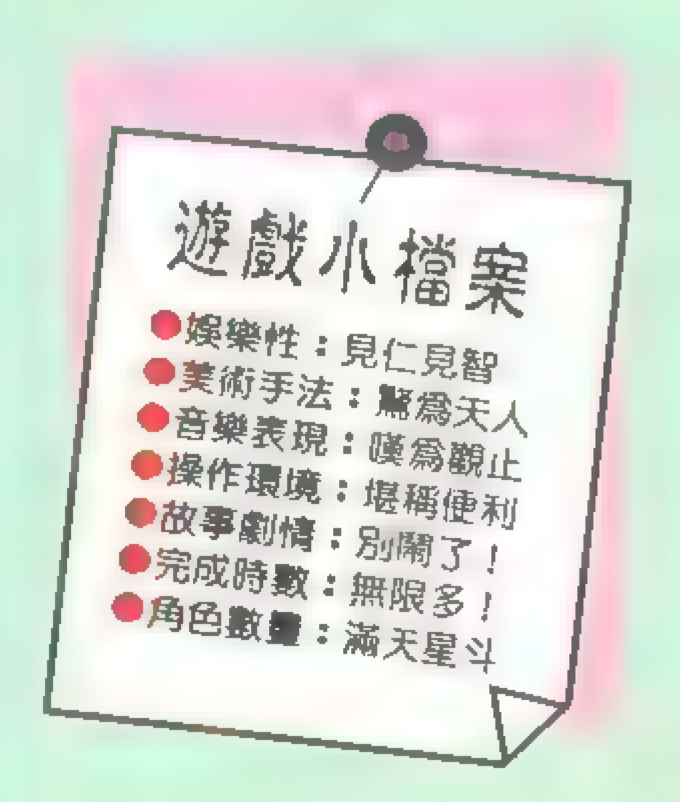
未來之書既然是乘 WIN95 的便車，當然一定是支援 WIN95 系統的。不過，它不僅僅是「支援」而已，事實上，它真正徹底表現了 WINDOWS 環境的種種特性：多重面板、自由放大縮小、多重顯示模式、強悍的UNINSTALL 機能，再再使得未來之書的操作系統本身就像是標準的 WINDOWS 環境。

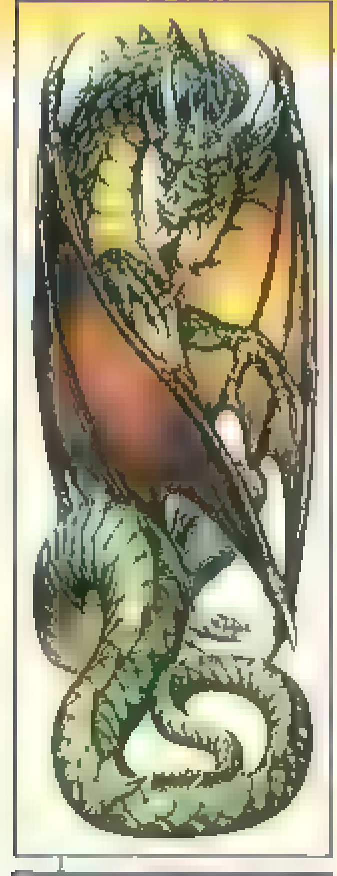
另外，它也內建了完整的線上 HELP，玩家可以隨時查詢電子版的使用手冊，而這份手冊其實比遊戲附的手冊還棒，因為它具有超鏈結的設計，玩家可以在各主題中自由切換隨時取的需要的資訊。

對於沒有日文版 WINDOWS 95的玩家，未來之書也提供了 WINDOWS 3.1的支援，只要玩家有完整的日文版視窗 3.1，遊戲就會自動安裝上 WIN32S 以及未來之書的工作群組，可說是極為方便。對於 3.1 的使用者而言，因為必須透過 WIN32S 轉換程式，所以遊戲只能以較低解析度的 640*480 256 色顯示，不過，在執行上遊戲並不因為平台的不同而有速度的差別。

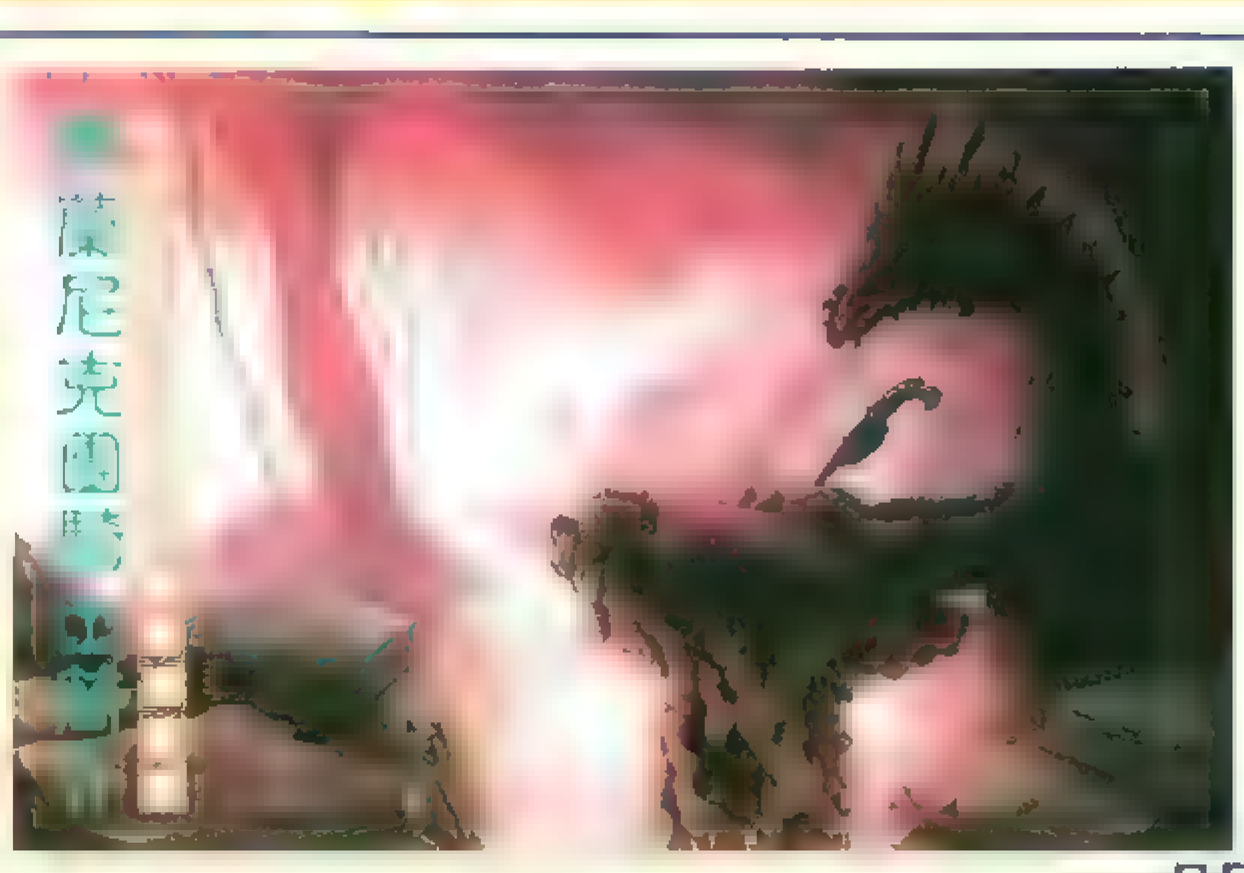
## 也許可以這麼說……

你覺得這篇文章有點鬆散嗎？那可不是因為我寫不好喔！其實我是為了表現這個有點鬆散的遊戲。如果你很有耐心的讀完它，還覺得頗有意思，那你也一定會喜歡這個有點雜亂的狂人世界。





# 龍槍編年史 與龍之研究 VI



騎士團的組織自從力量之年代之後就很少再有變動了，騎士團自從離開了威加堡之後，就一直駐紮在白石大草原旁的聖奎斯特，旁邊則是衛斯坦堡。

騎士團是由所謂的騎士大統領所領導的，但是自從大洪水之後這個位置就已經虛懸了很久，因為沒有辦法召開人數足夠的大騎士團會議來決定下一任的大統領是誰。目前，騎士團已經逐漸在安塞隆大陸上興盛的狀況來看，這一天已經不遠了，騎士大統領必需要從三個天位騎士中選出來－最高戰士、最高牧師、最高仲裁者；至少在已成立的小騎士團中必需有四分之三能夠派出兩名代表來參加大騎士團會議，一但選出了騎士大統領之後，他的責任就是服侍騎士團直到死亡，除非騎士評議會決議他的行為有損騎士榮譽，否則是不會中止他的任期的。

大統領的命令則由三個天位騎士來分別傳達給自己的同袍，最高戰士指揮的是玫瑰騎士，最高牧師指揮的是聖劍騎士，最高仲裁者指揮的是皇冠騎士，三個天位騎士都是由自己的同袍所選出來的，不受其他兩種騎士的影響，所以每次的騎士評議會都必需要由三種騎士來一起召開，包括了三個分屬不同騎士組織的騎士來當主席。

仍然有許多小的騎士組織散佈在全安塞隆大陸上，有很多跟騎士團總部有聯繫，許多則是仍然孤立的。這些騎士團都是以城鎮、都市、鄉村為活動範圍，有些地方公開的歡迎騎士團的活動如聖奎斯特、帕蘭薩斯城等，但是有些地方還是不歡迎這些騎士的出現，如諾得馬和塔西斯等，在龍騎將統治的地方當然更是被禁止的，所以在這些地方的騎士組織大部分都是祕密的活動，他們的集會更是決不對外界的人透露。

## 騎士誓約與騎士守則

騎士團的組織在過去一千八百年來從未有過變動，而他們所信守的誓約也一直都是〝EST SULARUS OTH MITHAS〞（榮譽即是我的生命）。而所謂的騎士守則是一些範圍包含很廣的法條，這些法條試圖用精確的文字去定義榮譽在各方面的適當行為是什麼；這些法條的定義是極度複雜、精確的，這裡所能列舉的只是一個大概的歸納，而正確無誤遵行這些複雜的法條是一個騎士的義務。騎士團在屠龍槍之役中所面臨的最大危機就是，騎士誓約的精神已經被眾人所遺忘，只剩下這些徒具形式的騎士守則來僵硬的規範騎士的行為，在這場黑暗的戰爭中，騎士們逐漸領悟到真正的榮譽不是由這些僵硬的規章所彰顯的，而是由真正的騎士誓約精神才能發揚光大，雖然他們花了極大的時間和代價才慢慢的學到這個教訓，但是這已經為騎士團的將來奠定了光明的基礎。

騎士誓約和騎士守則都是從騎士團的創建者－維那斯．索蘭那斯和他的傳人的手中所確立的，到了今日，逐漸膨脹的騎士守則已經變成了三十七册，每册三百餘頁的龐然大物。下面則是他的一些摘錄．

「騎士誓約上宰著一切騎士的人格和行為，它如同騎士的血液一樣寶貴，在任何情況下，它都比騎士自身的生命還要重要。」

「我們評斷一個騎士的依據是以他信守騎士誓約的程度來判斷的，我們要倚靠著騎士守則來判斷他，玫瑰騎士的守則處理騎士中神聖的智慧，聖劍騎士的守則有關一切榮譽的訓練，皇冠騎士的守則則是有關忠誠和服從的信條。」

「違背騎士守則的人，不能在戰場上指揮任何

的部隊，或是參加任何的會議，這種處罰要一直持續到他懺悔為止。」

## 皇冠騎士與守則

皇冠騎士所代表的是騎士團中對於忠誠和服從的理想規範；忠誠代表的是一個騎士對於更高地位者的獻身，忠誠只有在公正的給予的時候，才是為人所稱許的。值得賦予忠誠的對象包括下列的人或是組織：

所有由公正之神哈巴庫克裁決為善良的事物，受到邪惡欺壓的受害者，由騎士評議會宣告或是大眾認可的對騎士團整體利益有幫助的君主，值得騎士賦予他們不悔的忠誠與保護。

皇冠騎士的理想行徑包括了下面幾個，毫不懷疑的執行上級或是騎士評議會交付的命令，不逾的奉行騎士守則，對於所有騎士都忠誠的對待，以及所有一切可以提升騎士團彼此成員間的信任的行為。

皇冠騎士的義務包括了下面幾樣：奉獻十分之一的財產，對於需要幫助的騎士袍澤毫不猶豫的伸出援手，援助由大騎士團所決議的忠誠清單上的國家。

## 聖劍騎士與守則

聖劍騎士一生奉行的理想就是以英雄行徑自我期許，藉由一切善良的力量所給予他的勇氣在戰場上戰鬥，勇氣代表的是為了榮譽而犧牲的精神，這種精神正是榮譽賴以維持的力量。而英雄行徑代表的就是盡最大努力捍衛榮譽以及光榮犧牲的行為。

他們所要保護的人包括了下面幾種：軟弱的、受壓迫的人們，被奴役、無辜監禁、貧窮的人們，陷入危險的騎士袍澤以及無力自保的人。

聖劍騎士的理想行為包括了，勇於面對邪惡力量無懼己身之傷害，為捍衛騎士整體榮譽而戰，捍衛騎士之榮譽，為無辜的同袍騎士辯護，保護無助屬弱的受害者。

聖劍騎士的義務包括了，奉獻除了生活必需和每日祭神所需之一切私人財產（即使在最為艱困的時候，騎士們仍然至少每週一次祭祀諸神。）面對邪惡敵人的戰爭決不退縮，不論實力差距有多少也決不逃跑，任何時候只要有需要一定挺身保護弱者和無助的人，絕對不將騎士的力量用於不正當的用途。

## 玫瑰騎士與守則

玫瑰騎士代表的是由智慧和正義所指導的榮譽守則。智慧是榮譽真正的力量，同時也是判斷榮譽行為的工具，正義則是騎士守則的重心以及每一個玫瑰騎士的靈魂。

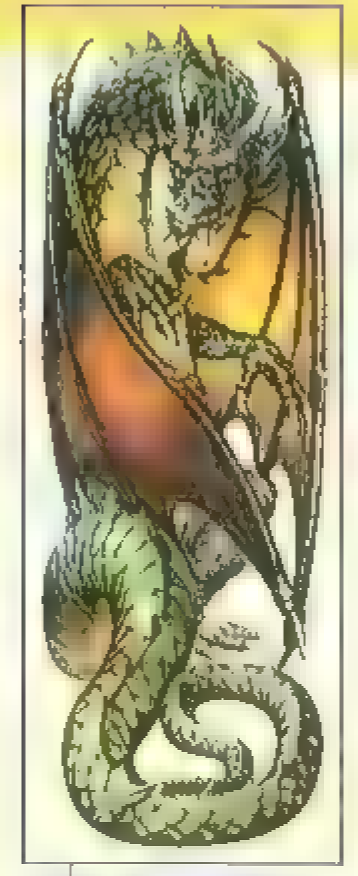
所有的生物不管他的職業、階級和信仰都有同樣的權利要求騎士守則的庇護，玫瑰騎士的理想行為包括：憐憫最不幸的人們，為了他人的福祉而不惜犧牲自己的生命，不顧己身安危保護騎士團榮譽，保護同袍騎士的安危，確定不讓任何生命白白犧牲。

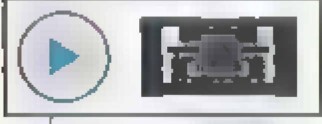
玫瑰騎士的義務包括了，奉獻一切在獲任騎士之後獲得的財產，只保留為了維持騎士團所賦予的爵位的最少花費，以己身的行為讚美善良陣營的諸神，為正義不惜犧牲生命，決不向邪惡的敵人屈服，以及為榮譽不惜犧牲一切。

### ＊皇冠騎士簡介＊

所有想要成為索蘭尼克騎士的人們都必需要先加入皇冠騎士，成為最初級的隨從，不論他們將來會加入那一種騎士的陣營都一樣，他們必需先在皇冠騎士的麾下接受絕對忠誠的訓練。

騎士資格的候選人通常在出席騎士





評議會之前都需要有一個騎士作爲他的推薦者，至於騎士屬於那一種類則不受限制，所有的候選人都必需要先立下一個誓死守護騎士團榮譽以及對皇冠騎士的絕對忠誠的誓約，所有的人也要立誓成爲騎士團最忠實的盟友以及終生爲索蘭尼克騎士的理想而努力。

如果評議會沒有任何的異議，以及有關候選人本身榮譽的質疑沒有被提出的話，所有的候選人都將開始他們在皇冠騎士中的正式騎士隨從生活。如果有某個候選人的資格有疑異的話，評議會將他單獨詢問之後再做判斷，如果評議會對於他的資格照常通過的話，那麼他仍然被接受爲一個騎士隨從，如若不然的話，那麼在這個資格的問題解決之前，這名候選人的騎士資格就會被暫時擱置。

皇冠騎士晉陞的速度比其他的騎士要快的多了，這是因爲他們本身的要求沒有那麼高所導致的，但是儘管如此，由於他們快速的晉陞所導致的是他們的特殊能力事實上相當有限。

皇冠騎士們必需對在「忠誠清單」上的國家隨時服從，這張清單是由三位天位騎士所編纂的，隨著時間的變動而會修改，但是一但這個國家的行爲違反了騎士誓約或是騎士守則的規定，皇冠騎士們就不需要再對這個國家有任何的效忠行爲。

## ＊聖劍騎士簡介＊

當一個騎士隨從完成了他在皇冠騎士的任務的時候，他可以選擇繼續效忠皇冠騎士或是成爲一個聖劍騎士，許多有野心想要成爲玫瑰騎士的人們都必需先成爲聖劍騎士之後才有這樣的資格。

除此之外，任何一個想要成爲聖劍騎士的人都必需先完成一項任務，而這項任務必需是能夠彰顯騎士的勇氣、榮譽、以及善良陣營的力量，同時還必需要有見證人目睹了這項英雄式的行爲才符合所有的要件。

當這個候選人完成了他的任務之後，他必需在騎士評議會中陳述他的行爲，由當時最高位階的聖劍騎士來判斷接受與否，如果無法召開合法的評議會的話，這件事情就必需暫時被擱置，等到評議會可以再度被召開爲止，如果有任何的騎士覺得他的升級遭到了不公平的審議，他也可以再度提出，要求公正的判決。

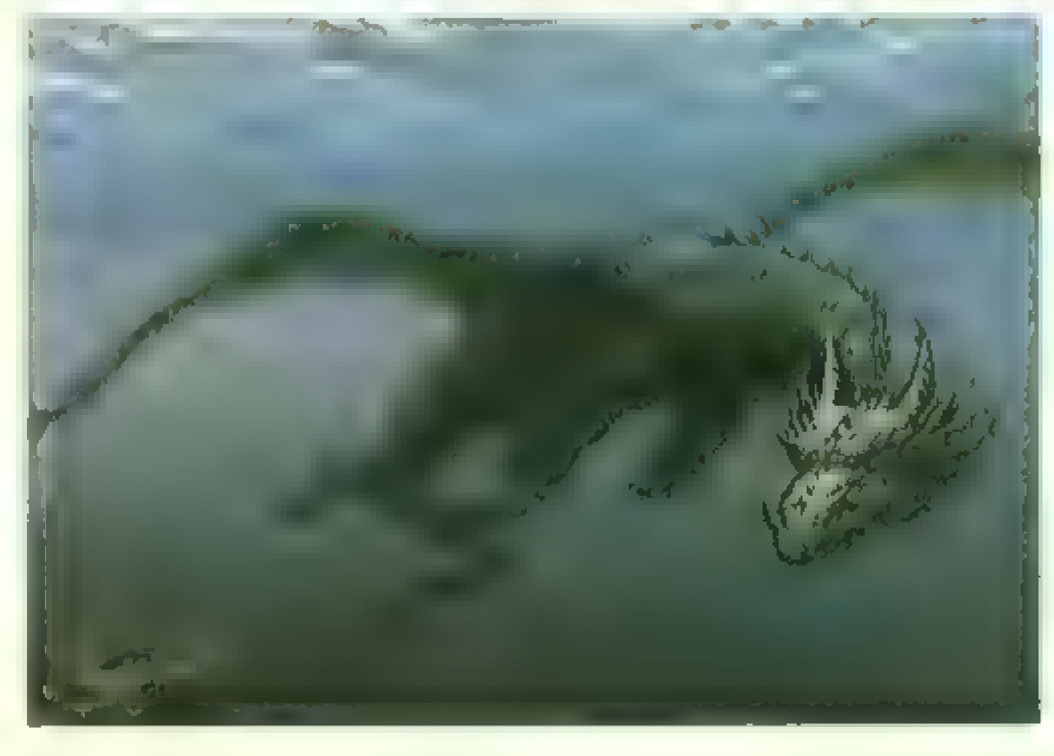
由於聖劍騎士在之前就已經受過了騎士的基本訓練，所以在一開始他們接受的是對於勇氣的教育和如何讚頌諸神，任何一個聖劍騎士都必需信奉邪不勝正的真理。

聖劍騎士晉陞的速度雖然不如皇冠騎士，但是仍然比玫瑰騎士要快了很多。在聖劍騎士完成了他這些基礎的訓練之後，一個擁有皇家血統的騎士可以獲選進入玫瑰騎士的陣營，但是這一點目前已經名存實亡。

聖劍騎士除了在他們日常生活中代表的是無畏無懼的勇士之外，在某一些方面他們也是諸神在俗世間的代理人，聖劍騎士擁有極少量的醫療能力和預言的能力；但是在大洪水的時光中，他們的最高牧師去世了。而這些騎士們一度能夠展現的奇蹟也跟著消失，雖然這些騎士仍然可以使用少部分的牧師能力，但是這些一度爲世人所敬畏的能力，現在被視作巫術和瀆神的，一但施行這些能力的騎士被捕，他們往往會被平民給處死。

跟牧師不同的是，他們是藉著一週一次的禁食與禱告來獲取神聖的力量，自一個騎士加入聖劍騎士的陣營之後，他就必需奉獻一週中的某一天給善良陣營的諸神，藉著那一天的自我潔淨來獲取諸神的加持，一但獲取了這些能力，不管距離多久時間這些能力都不會消失，但是跟牧師一樣，他一但使用了這些能力就必需再經過同樣的過程才能夠再次獲得。

在奉獻給諸神的這一天裡，騎士守則要求這個騎士不能參加戰鬥，不能獲取任何金錢上的利益，不能口出惡言，除非他保持沈默，並且一天中必需有三小時完全是供作祈禱與冥想的時間，否則不能旅行。據說如果這個騎士在這一天裡都遵守他的誓約，則不會有任何的野獸攻擊他，如果有任何騎士



在這一天裡打破了這些禁忌，則他遇上邪惡生物的機率就會加倍，聖劍騎士不需要一整天都處在禁食的狀態，除非他需要極大的力量幫助他，那麼他花在禁食與祈禱上的時間也應該跟著增加，不然通常他只需要在黎明到黃昏之間作一個小時的祈禱就夠了，違反這個誓約的騎士同樣也會遭遇到不好的事情。

## ＊玫瑰騎士簡介＊

玫瑰騎士是所有騎士團中代表榮譽以及一切善良事務的縮影。

在最開始的時候，玫瑰騎士只接受具有皇室血統的人加入，而這一部份的評斷則是交給騎士評議會，他們會召開一次特別的會議，聆聽這個候選人的家譜和家族的歷史，如果有充足的證據證明這個家族曾屬於統治階級，而且他們的歷史並沒有任何不光彩的事發生的話。他們就會接受這個候選人，同時包括他的家族的徽記以及所有的成員都必需遵守騎士守則，而這個家族則會被接受進入「忠誠清單」中享有騎士的保護；但是這種事非常少發生，因為騎士守則裡對於這樣家庭的判斷非常的嚴格。

由於玫瑰騎士只接受皇室血統以及這樣嚴格規定的騎士守則事實上是在創辦人維那恩、索蘭那思去世後所加入的，所以在某些人的心目中，這些並不能算是真正的騎士守則，因此這些的規定引起了許多的爭議，但是騎士評議會恥於承認這項騎士守則是錯誤的或是有缺陷的，相反的，他們做出了一個說明，表示由於大洪水之後的混亂，所以大部分的皇室其實都已經跟平民通婚，所以這一點事實上仍然可以被承認，只是此後通常被提名者不會因為這一點而遭到淘汰，除非有非常強烈的證據。

接受被提名者進入玫瑰騎士的陣營的步驟，在數百年來幾乎都沒有任何的改變；候選者必需在玫瑰騎士評議會的面前陳述他的以智慧和寬容的態度維護騎士誓約的事跡以及他家庭的光榮歷史，陳述完畢後，評議會照例要退庭舉行私下的討論，以判別這個候選人的資格。

## 白金碟上的記載－克萊恩的諸神
## 善良陣營的眾神

### 帕拉丁 Paladine

身為善良陣營之祖和秩序的維護者，帕拉丁是善良諸神的代言人，他同時也是一個超群的領導者，身為一個力量強大的諸神之一，除非地面上的生物違反了正義的規範，否則祂是不會輕易去干涉他們的行為的。在萬物初始的年代中，是帕拉丁帶領著善良的眾神脫離渾沌之境，創造了這個世界，同時他也在「萬聖之戰」中率領善良的眾神與其他陣營的諸神作戰。

他較其他的神要了解平衡和互相依存的重要性，他早就看出平衡和衝突是學習和進步的原動力。

有許多人相信驅趕走黑暗之后的英雄修瑪就是帕拉丁在人世間的形象，但是事實上並非如此，不過帕拉丁很明顯的在那一段時間中介入了很多的事件，也許這就是導致帕拉丁被誤解為修瑪的原因之一。帕拉丁在夜空中的星座傳統上都是守護著「靈界之門」，他把守著這個關口不讓惡龍再度進入這個世界，當大洪水發生的時候他的星座消失了，緊跟著就是惡龍開始重返克萊恩的不幸事件，但是現在他的星座已經重回到夜空中，但是龍類則仍然留在克萊恩的世界中，自從那時候以後，克萊恩就沒有再傳說過帕拉丁的造訪了。

靈界之門現今已不再像帕拉丁當初所說的是守護天人兩界平衡的通道了。在大洪水的年代裡，帕拉丁和他的從屬們斷絕了和克萊恩的直接關係，並且掀起了大洪水，根據阿思特紐思的記載，在大洪水之後接連六十天，帕拉丁的淚水使得夜空閃耀不已，連月光也為之失色。

當要將克萊恩重新收回在善神的庇佑下的時候，帕拉丁化身成為一個看來迷迷糊糊的老法師「神奇費茲本」在大陸上四處漫遊，將這些命定拯救克萊恩的英雄的命運給牽在一起，值得注意的是，雖然帕拉丁化身的費茲本常常會干涉一些枝微末節的事，但是他在真正緊要的關頭是不會使用他驚人的神力的，他只會提供所有可能的指引，但是拯救世界的關鍵還是在那些人的自由意志上。

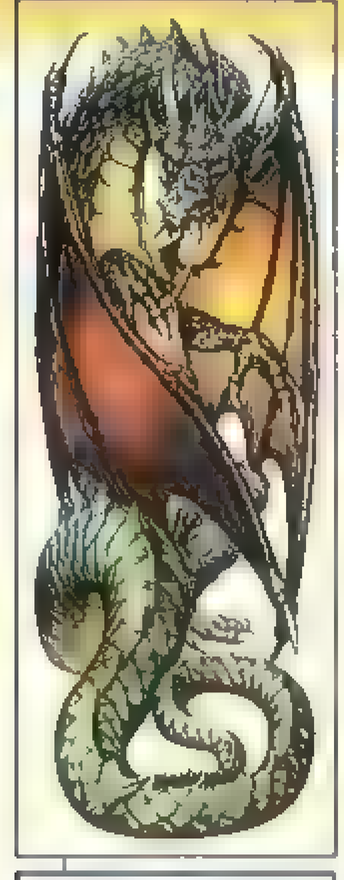
帕拉丁統治著「創造之天頂」以及一切環繞它的地方，這是一個美麗的永恆之都，曾經和帕拉丁來過這個地方的人都不會捨得離開。

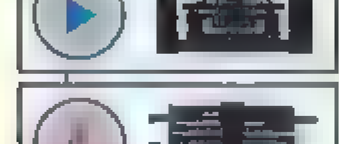
### 馬哲里 Majere

他是僧人的守護神，也是少數當初跟帕拉丁一起離開渾沌創造世界的的諸神之一，據說他會賜與他的信徒神秘的護身符，當將這個護身符擲於地上時，它會化身為昆蟲群為主人而戰。

### 凱瑞、喬里思 Kiri-Jolith

他是善良陣營中的戰神，同時也





館

是最受帕拉丁寵愛的諸神之一，當然更是作戰時的最佳助手，在夜空中看來，他的星座似乎在威脅著黑暗之后，讓她不敢輕舉妄動。

凱瑞、喬里思是帕拉丁和米西凱的兒子，但是他的能力絕對不遜於他的父母，他的雙胞胎兄弟是哈巴庫克，這一對雙胞胎，以及他們的父親帕拉丁正式索蘭尼亞騎士的守護神，三種騎士分別祭祀這三位中的一位，以便獲得祂們的眷顧。

凱瑞、喬里思的牧師在戰鬥中是非常強力的助手和戰士，但是這些牧師在使用他們驚人的力量時都是小心翼翼的，因為一但凱瑞、喬里思覺得他們違反了正義的原則時，就會馬上收回這些恩賜的力量。

## 米西凱 Mishakal

這位醫療女神的名字在克來恩上的每一個文化和國家中都被奉以無限的敬意，在遠古時代，他是所有諸神中最受敬愛的，她的神殿被廣設在克萊恩上的每一個角落，用來傳播醫療的技巧與神力。

在最近的年代中，米西凱又多了一個出自於感謝的稱呼，「光明的傳播者」，起因是由於經過她的賞賜，白金碟上記載的諸神之名以及醫療的能力，才又回到了克萊恩的世界。

米西凱是帕拉丁最好的顧問同時也是他最佳的伴侶，他們有兩個孿生子和另外一個兒子－索林那瑞，善良魔法之神。

在長槍之役結束後，諸神的信仰開始復甦之際，米西凱的使徒變成所有的諸神中最多的，因為每一個城市或鄉村幾乎都需要一個醫療之神的使徒來照顧全部的人，對於冒險隊伍來說，米西凱的牧師因為他們的醫療力量也很受到歡迎。

## 哈巴庫克 Habbakuk

身為大自然生命以及海洋之神，哈巴庫克在水手以及流浪者心目中有著無比崇高的地位；他維護自然界和諧以及寧靜安詳的貢獻是不可置疑的，他同時也被視做是永恆生命以及自然界正義的象徵。他同時和他的兄長照顧著索蘭尼克騎士。

## 布蘭查拉 Branchala

他是哈巴庫克在渾沌初始時的伙伴，他跟著自己的朋友為了創造世界的目標而努力，他的音樂能夠振奮任何人的心靈，聽到他的樂聲之後，沒有人會再記得原先心目中不愉快的想法，據說他的音樂深植在每一個人的心目中，而我們也都是照著他的節奏在躍動著。

# 中立之神

## 吉里安 Gilean

吉里安是中立之神的大家長，他手中的脫布耳之書裡面包含了所有諸神的智慧，所有的真理都包含在裡面，但是有某些部分是受到封印的。他的星座在夜空中的位置是處在黑暗之后塔克西絲和帕拉丁之間，彷彿告訴他們為了宇宙間的平衡，不需要互相摧毀彼此。他真正的居所據說是一個叫做「隱藏之谷」的地方，一個無所不在，卻又不在任何地方的地點，據說，在某些時候，通往這個山谷的道路會向著遵循吉里安無上的智慧的信徒開啓。

## 西里安 Sirion

烈火與大自然力量之神，他是自然之道的守護者，同時也是一切自然創造物的主宰，他的最親密的伙伴是西那瑞，工業之女神，這兩位傳統上認為是一對常常爭吵的伴侶，而他們在爭吵的話題幾乎都跟宇宙運轉的目的有關。

## 鑄造者瑞阿思 Reorx the forge

瑞阿思是將混沌帶到諸神手底下加以整理的創造者，他是科技與創造之神，人類常常將他繪成凱瑞、喬里思身邊的隨從。但是矮人和侏儒們則是將他看作最高的神明，因為他鑄造了加荷思的灰石，所以他也是矮人、侏儒、坎德人的創造者。

## 奇思洛夫 Chislev

她是自然的化身，同時也是亦為林的伙伴，她手下有許多的木製生物服侍著他，幫他執行他的願望。

據說她和她的伙伴亦為林都居住在巨大的「桑」森林中，許多品性高尚的精靈據說在死後來到這個地方享受他們的福報。

## 亦為林 Zivilyn

據說亦為林同時存在在所有的空間與時間中，同時也具有所有空間與時間中諸神的智慧，他是智慧之神吉里安的最佳顧問；他和奇思洛夫的關係是

建立在一個和諧以及完全了解的共識下。

## 西那瑞 Shinare

她是財富、金錢、以及工業之神，她也是少數矮人們最喜歡的神明之一，不過在他們的傳說中，西那瑞是一個男神，她同時也是商旅之神，不過由於她熱愛進步的天性，常常會和她的伙伴西里安熱愛自然的天性互相衝突。

## 努妮塔瑞 Lunitary

她是吉里安的獨生女，不過她的母親則不知道是誰，同時她也是主宰中立魔法的的月之女神。

邪惡陣營的諸神

## 塔克西絲 Takhisis

塔克西絲，黑暗之后，惡龍女王，諸多面象之神。在所有的文化和信仰中，她是純粹邪惡的代表，她的名諱可以喚來陰影，她當初率領著諸多邪惡的力量參與了宇宙的鑄造，自此以後她的努力就變成單純的爲了主宰一切創造物而汲汲營營。沙苟那是她從渾沌初開以來的配偶，他們之間唯一的後代就是努塔瑞，黑暗的魔法之神，這兩個邪惡陣營的諸神彼此間擁有相當令人驚訝的和平共識，但是在狀況特殊時，他們也不會對以神力來鞏固自己的權位有絲毫的遲疑。

塔克西絲在克萊恩剛剛創造完成之後就發動了讓諸神分裂的「萬聖戰爭」，她將下界的一切生物是作她戰勝其他諸神的利器，因此之後的無數個年代裡，她在這個世界上就是爲了利用她的神力和她的爪牙來統治整個克萊恩。

三次的巨龍之役都是由塔克西絲所發動的，一切都只是爲了滿足她的野心；直到一個名叫修瑪的索蘭尼克騎士以威力強大的屠龍槍將她和她的爪牙們，包括了那些可怕的巨龍一起關入了幽深的黑暗之中，而這些巨龍的故事也逐漸變成了傳說，不再眞實。

但是接下來埃斯塔的教皇的狂妄與無知讓塔克西絲找到了機會，讓她的建議能夠付諸實行，於是接下來的就是可怕的大洪水，但是教皇的神殿並不像許多人所想的一樣被摧毀了，相反的它是被丟棄到了塔克西思所居住的黑暗深淵中，塔克西絲利用這個神殿再加上祂的強大魔法，祂開始重新進入了克萊恩這個大陸。

塔克西絲可以以任何形象出現，祂可以是一個巨大的五頭鉻鋼龍，也可以是一個美麗的女祭司，但是這些形象都同樣致命。

## 沙苟那斯 Sargonnas

祂是黑暗之后的伴侶，但是有關祂的資料非常少，他是復仇之神，同時也常常參加由塔克西絲所策劃或是對付塔克西絲的計劃。

## 魔吉安 Morgion

他是疾病、腐敗、瘟疫之神。從來都是一個獨來獨往的戰士，他不跟其他的神明往來，相反的，他居住在黑暗深淵邊緣的銅塔中，獨自計劃著他的勾當，只有他的徒衆才能了解他眞正的意圖是什麼。

魔吉安的使徒們通常都在祕密的地方集會，而且對於他們的集會內容都保持最高的祕密性，所以外人很難了解他們。

## 奇魔須 Chemosh

身爲一個不死生物的統治者，他是專門服侍黑暗之后的，因爲當初黑暗之后在他被最高神給趕出神界之時，塔克西絲看出他的能力對她有很大的幫助，於是出手救了他。

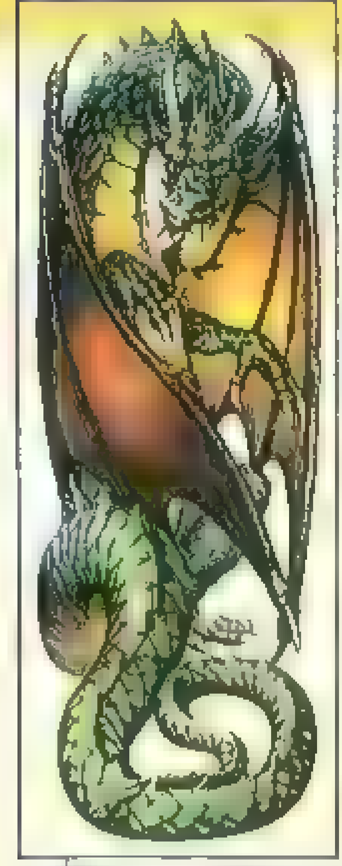
他是虛僞的救贖之神，他提供長生不死，但是你必需要用極高的代價去換取，所有聽從他追求不老不死的人們最後都必需在腐爛的身軀裡永恆的活著，幾乎所有的不死生物都和奇魔須或是他的爪牙簽訂過出賣靈魂的協定。奇魔須的信徒們通常都帶著骷髏面具和黑色的長袍。

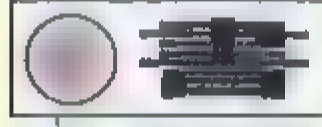
## 賽波音 Zeboim

也被稱作海之女皇，她是塔克西絲的衆多女兒之一，她以喜怒無常的脾氣著名，往往隨時隨地都會爆發出可怕的怒氣來。她是所有的諸神中脾氣最壞的，同時也是最危險的最難打交道的。她也是風暴和氣候之女神，許多意圖討好她的水手往往可以逃過一劫，但是也有許多傳說表示不慎觸怒賽波音的水手以悲劇收場。

## 西都凱 Hiddukel

他是一個以靈魂作爲商品的商人，據說在所有的諸神中，只有他能跟塔克西絲討價還價而仍然活著走出神殿的大門。他控制著世界上所有的不義之財，並且用這個再來蠱惑墮落的人們。他同





時也是奸商的保護人。

西都凱通常是以一個大胖子的形象出現，臉上永遠都帶著一股奸笑，據說他在加荀斯灰石的鑄造上扮演了一個非常邪惡的角色。

## 努塔瑞 Nutari

塔克西絲的兒子，在「萬聖之戰」的時候選擇不加入諸神的陣營，而回到克萊恩的大地上庇佑黑魔法的使用者，據說有能力的人可以在晚上看到他的出現。

嗯，在介紹了這麼多的故事內容後，其實該談談這本小說本身的表現與特色了；說實話，這本小說其實算是Tracy和Margret的成名作，因爲原來這兩位並不是專職的奇幻小說作家，Margret Weis還是計劃後來才加入的，因爲小組需要一個編輯。他們一開始是TSR的的紙上RPG的設計者和設定人員，就以筆者手頭的資料來說，以龍槍系列本身的數十套紙上RPG的配合小說（其實這個說法有點保留，因爲事實上在創作的時候，這兩個計劃幾乎是同時要進行的，兩者互相配合，互相牽制，沒有什麼單方面配合哪一方面的說法，稍後我會對這個作一個解釋的）的CAMPAIGN，就是以Tracy Hickman爲計劃的負責人所製作出來的，而Margret Weis當時就是這個計劃下的一個組員，同時負責了這一套遊戲的策劃；等到龍槍系列大紅特紅起來之後，這兩位身價隨之水漲船高，也才開始了獨立寫作的事業，而Bantam這家大公司眼見有利可圖，所以才開始出版這兩位作家的奇幻小說系列，包括了Guardian系列和Prophet系列是這兩位作家分別寫作的小說，上次本專欄介紹的「闇黑之劍」系列的作品則也是他們倆人合作的產品，而前一陣子被Legend公司改編成冒險遊戲的「死亡之門」系列（Death gate），則是他們倆個再一次合作的成果，這一套七本的小說，筆者也已經購入，有機會再跟他的遊戲一起與讀者介紹。

有關這個作品本身，特殊的地方是，其實它不是一個單純的小說作品，而是一個跟著AD&D本身的設定和遊戲一同製作出來的商業化產品，所以在前面有許多地方筆者特別提到有些特殊的就是在這裡，像一些劇情的交代，在書中可能就用一些短短的章節就交代過去了，像帶著難民躲避龍怪追擊的地方，或是羅拉娜一行人前往冰河地區奪取操龍法珠的地方，都是簡簡單單的或用詩歌或用對話就帶過去了，但是事實上它的故事並不只有這些，在TSR另外出版的數十套AD&D的CAMPAIGN中就有這些段落的完整故事，同時還是可以提供紙上角色扮演玩家進行遊戲的設定，玩者可以親身帶著不一定願意合作的難民在荒野裡面四處逃竄，躲避龍怪軍團的追殺，或是跟著西薇娜和吉爾散賽思進入黑暗神殿中探索善良之龍的龍卵的下落，這些都是可以讓玩者實地參與的部分，所以對於AD&D紙上角色扮演系統的玩家來說，這一本書其實就是一本同時可以閱讀和同時可以參與的遊戲，不過兩位作者都對這個特點抱怨很多，因爲要遷就這樣的規定，所以他們在寫作的時後受到諸多的限制，常常要爲了配合這些規定而無法放手去作，像讀者可能也注意到了，它的法術描述事實上相當的保守，因爲整體要配合AD&D的法術設定，所以整個遊戲中的法術都是感覺起來小裡小氣的。所以，這兩位作者其實自己也表示，當他們的這第一步作品得到肯定，可以撰寫第二部描寫卡拉門和雷思林之間的故事的三部曲時，他們最感到高興的就是不必再受到這些種種規則的限制，而可以儘量去創造自己的人物。所以在這個三部曲裡面可以看到有許多部分對於雷思林的眞正能力做了許多的保留，而只是用單純的一些暗示和線索帶過去，但是到了第二部三部曲的時候，就是雷思林和卡拉門必需要面對他們自己彼此間內心的善惡掙扎的時候了，其中包括了時空旅行和雷思林想要直接與諸神挑戰的野心，而卡拉門必需要爲了雷思林做出極大的犧牲…，不

過畢竟這是另外一個故事了，讀者還是自己找來看吧！免得筆者多嘴，破壞了大家的樂趣，不過這第二個三部曲表現可不輸「龍槍編年史」喔！筆者在最後會附上所有龍槍系列包括動畫、電玩、設定、小說等等產品列表，讓有興趣的讀者可以自行採購。

在當初這整套系統包括角色扮演的遊戲，和小說本身在手册 1983 年五月一開始的時候，這些設計者們其實都沒有多大的信心，因爲這是當初發展已經頗有一段時間的紙上角色扮演遊戲中的創舉，因爲玩者在他們設計出來的手册中不能扮演自己，只能扮演這些指定的人物，而這種作法在當時受到頗多的批評，認爲這樣不夠自由的設計怎麼能夠吸引任何的玩家來購買遊戲去扮演別人呢？所以在一開始的時候，連計劃的負責人都打定主意如果不行的話，那麼遊戲手册的部分做四本就完結了，而小說的地方，雖然當時的資料已經足夠寫到第四本，賣像若是不好，可能還是要跟著中止。不過由於在計劃設計的進度中，所有的部分是同時進行的，所以甚至由 LARRY ELMORE 帶領的美術小組把許多的場景和人物都已經繪製出來了，而兩位作者也要求把這些繪畫掛在他們工作的地方，一方面能夠培養情緒，一方面則可以讓自己更加融入；不過由於作者實際上是第一次進行小說的寫作，所以有時會因爲人物太多而無法掌控， MARGRET 就很尷尬的承認，在第二本小說開始時，她竟然完全忘了有 ELISTAN 這個角色的存在，後來她把這個疏忽歸咎於 ELISTAN 是個好的有點無聊的人，難怪會被她給忘記。當初在創造坎德人的時候，據說也是因爲怕太過偏向 TOLKIEN 的風格，而創造了另外一種種族來取代 HOBBIT 。不過在後來產品上市的時候，也是由美工部分推出的日曆和遊戲手册打先鋒，在獲得了不錯的評價之後，小說才敢正式進入市場。

其實在看過 Tracy 和 Margret 的作品之後，常常會看到的一個主軸就是三樣東西，〞誤解、歧視、平等〞，「闇黑之劍三部曲」裡面是魔法對科技的誤解和歧視，最後以平等發展作爲結尾告終，「死亡之門」則是以 Patryn 和 Sartan 兩族間長久的誤解與敵對爲主軸，最後以合作對抗敵人告終；而這套最先創作的作品也是一樣，他裡面包括了人類和精靈之間的敵意，一般民衆對索蘭尼克騎士間的敵意、在面對大敵時，仍然勇於內鬨的愚蠢，不過，筆者一直認爲這類主軸第一次提出來的時候可能算是相當值得深思，但是如果每一部作品都是採用相同的作法和思考模式，就讓筆者覺得些厭煩了，不過這一點還是留到有機會介紹「死亡之門」的時候再來討論好了，至少在這些故事出版的時候，還算是相當有創意的。

而在故事中，根據作者自己的說法，裡面的許多人物都是藉著身邊人形象的投射來創造出來的，所以在被問到他們最喜歡的角色的時候，兩人的回答是不一樣的，Tracy 最喜歡的是羅拉娜，原因很簡單，溫柔美麗專情的羅拉那就是他深愛的妻子羅拉（ Laura ）的投影，所以在劇情中是 Tracy 下了最多功夫去塑造的人物，當然也是他最中意的角色（想想看嘛！如果你老婆覺得你不中意她，你會有什麼下場？），而 Margret 最喜歡的角色則是雷思林，這個自始自終都以自己的利益爲先的紅袍，後來變成黑袍的法師，筆者最喜歡的也是這個傢伙，下面會多花一點篇幅來討論一下這個人物的。有趣的一點是，筆者甚至有聽過有些書迷表示，他們藉著這本書裡面的許多情節得到了成長，某位讀者就說他藉著雷思林和卡拉門之間的關係來幫助自己克服了極度忌妒自己成功哥哥的情緒，嗯…看來人沈迷任何東西都會得到成長吧…

※下期待續……

亞洲套裝軟體系列

※亞洲套裝軟體，提供資料整合共享功能。
※專屬售後服務，提供電話、傳真諮詢服務。

# 進銷存寶典 Ⅲ

再創一套更具效率的升級版『進銷存寶典Ⅲ』終於上市了，本產品長期來，在眾多愛用者口碑相傳，已建立廣大客戶群，經過數月來的鑽研與各方人士寶貴建議，第三代功能將呈現更具完整與實用，讓您輕易上線，不管在資料查詢速度、報表印製、多倉管理、報表資料、帳款結算統計、各項統計分析圖表等，皆提供給使用者盡如人意的作業管理。

**本公司特別回饋曾購買過進銷存寶典Ⅰ、Ⅱ代的客戶，只要將母片及客戶資料卡寄回者，即可享有特別優惠價，歡迎來電洽詢。**

進銷存寶典Ⅲ可與亞洲套裝軟體系列中的"客戶寶典"、"會計高手Ⅰ"、"採購高手"、"倉管高手"、"售後服務寶典"、"維修寶典"、"業務高手Ⅱ"、"餐飲高手"等資料併可作整合功能。

## 產品功能

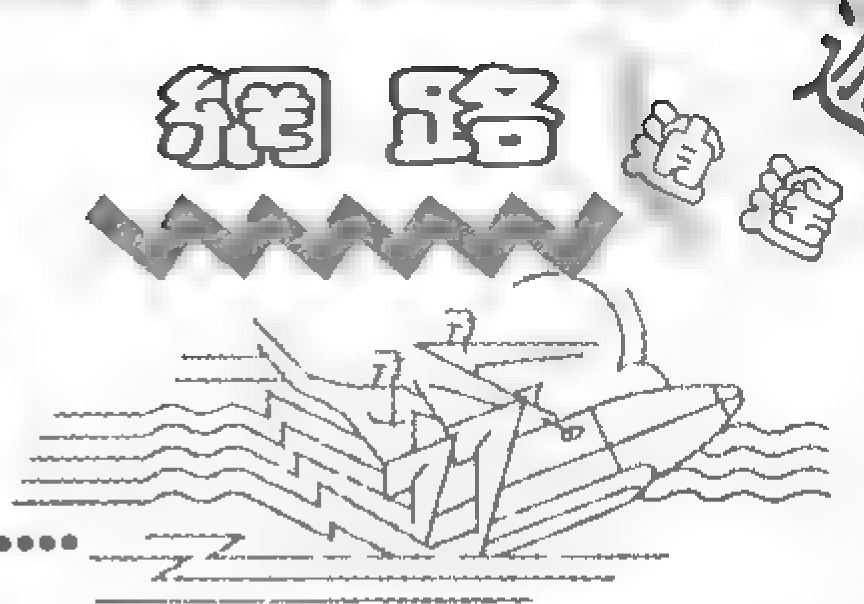
- ◆客戶(廠商)管理
- ◆進／銷貨資料管理
- ◆單據轉輸管理功能
- ◆產品進出統計
- ◆繪製統計圖表
- ◆庫存作業管理
- ◆銷售單毛利計算
- ◆報價資料管理
- ◆業務業績統計
- ◆萬年曆
- ◆產品調撥管理
- ◆金額自動重算
- ◆訂單資料管理
- ◆公司營運統計
- ◆計算機
- ◆供應廠商資料管理
- ◆訂貨客戶資料管理
- ◆報表列印多元化管理
- ◆廠商客戶統計
- ◆應收／付帳款管理

**建議售價 $ 6980元**

製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址　高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線　(07)8150788轉238,239
傳　　真　(07)8150910

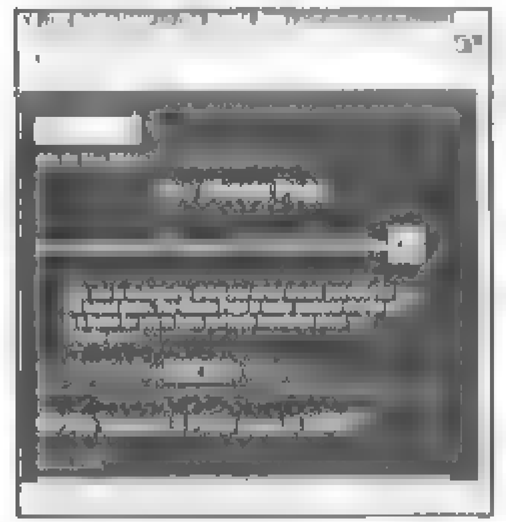
代理發行：智冠科技有限公司
地　　址　高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)8150988轉250,251
(04)2020870 (02)7889188

購買辦法
1. 請就近軟體世界專櫃經銷點購買。
2. 可利用劃撥帳號41081300、劃撥帳戶·亞資科技股份有限公司收。

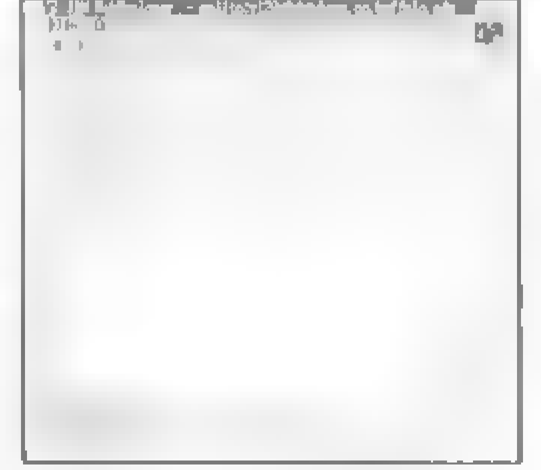



● Frank

各位讀者大家好！在新年過後是否有打算採購一些新的配備？換台次世代主機？買套新的光碟遊戲？知道 WWW 上面有什麼可以幫助您的資訊嗎？今天筆者要向各位介紹幾個有關 Game 的 WWW 站！這些站大多在國外，因此英文程度要在一定水準以上哦！因爲筆者只能爲各位翻釋出它的概要而已！希望各位快準備好一台 Modem 和您的網路工具，快點上線吧！

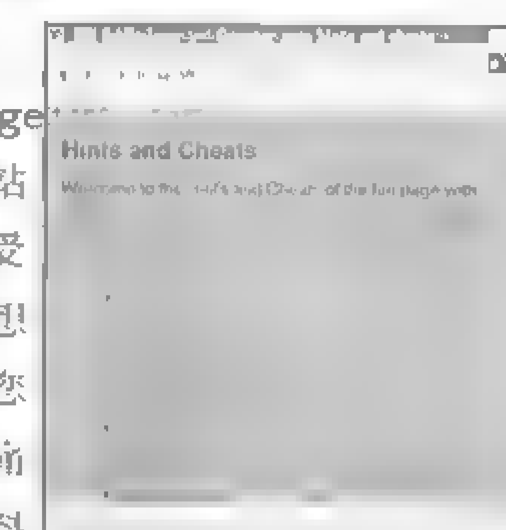


話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時…呃…不是…差點忘了現在不是在寫百戰天龍專欄…您知道網路上也有一群國外的高手整天沒事就和 Game 的程式設計師在鬥智嗎？首先映入各位眼中的這張圖，就是其中一篇很有名的 CheatPage（做弊用 HomePage 啦！）大家是否有注意到在左上角有張藍絲帶呢？（放大於 blue.gif）這就是極爲出名的網路言論自由藍絲帶！還記得美國國會上次制定的禁止網路上隨意流傳色情或危險文件的法案嗎？這條藍絲帶正是一群網路上的工作者，爲了保障網路上的言論自由權而提出的抗議標語。這個 Homepage 一開始的大標題就是 Cheat！記載了不少遊戲的〝無敵密碼〞，包括了 Dark-Force，Descent，Terminal Velocity，DOOM，DOOM Ⅱ等等有名的遊戲，本站位於 http：//www.acsu.buffalo.edu/~cjm2/cheat/cheat.html。如果您有更好的點子或新的發現，也可以寄信到這位作者的 E-mail Address 中！就在 home-



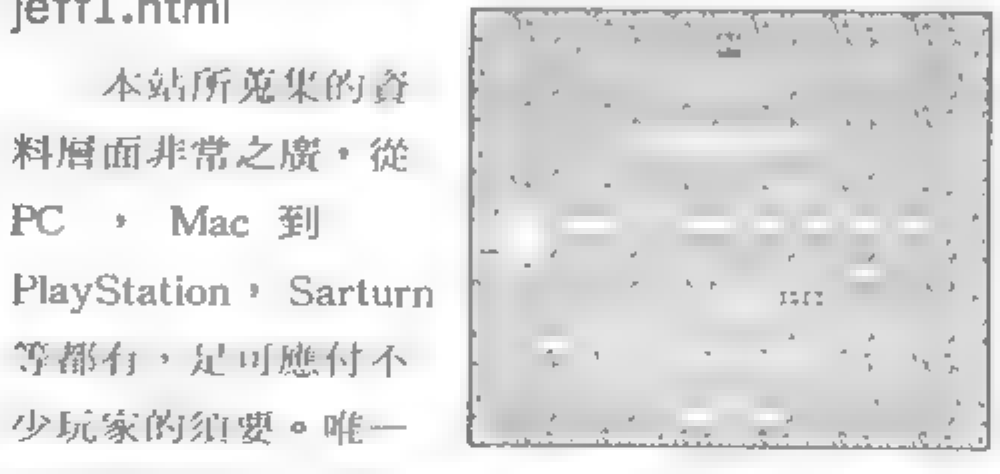
page 最下方按下 Chris 這行字，就會 mail 到 v129r6wh@ubvms.cc.buffalo.edu 這個信箱中啦！利用 WWW Browser 來 mail 的方式非常方便，就如同上圖所示，只要把內容填好再按下按鈕即可。

http：//www.magi.com/~jfisher/hints.html




如同這個 Homepage 一開始說的，有了這個站的資料，您將不必再忍受出局之苦，只要找到您想破的遊戲，再看看它給您的提示，就可以好好地痛宰電腦了！這個站的資料相當地多，而且大多是連結到遊戲製作公司去的，所以保証都是最〝官方〞的資料。而且不單單是 IBM PC 上的 Game， 3DO 及 Mac 的 game 也都在此 Homepage 中（不過不太多）。

http：//www.usit.net/public/jdan/jeff1.html



本站所蒐集的資料層面非常之廣，從 PC ， Mac 到 PlayStation， Sarturn 等都有，足可應付不少玩家的須要。唯一美中不足的是，這個 homepage 和 Happypuppy 一樣，要使用 Netscape 2.0 以上的 browser 才能觀賞。筆者使用其它的 browser 都會發生錯誤。値得注意的是，本站站長目前已經開始蒐集 Ultra64 的 Cheat Code（筆者實在想不出他要如何蒐集），未來這個站的資料一定相當地可觀！

呃…別太緊張…本文刊出時總統大選早就過了！那爲什麼又叫謠言總動員呢？因爲以下的資料，全部是有關電視遊樂器的次世代主機部分，在最近

市場一片混戰的情況下，就連原公司發佈的資料都有可能是〝錯〞的…當然，比如說 Ultra64 延遲上市就使得原本在網路上公佈的時間成爲錯誤的資料。

http ：//www.segaoa.com/

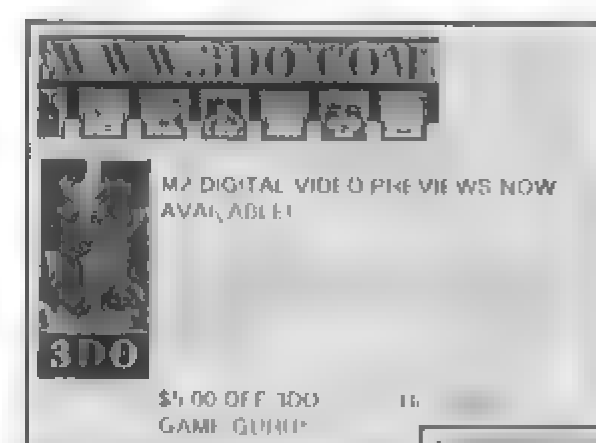
SEGA 美國公司的 Home-Page，資料之精采自然不在話下，裡頭記載了些 SEGA 公司在電玩界的計劃，同時也包括了各種的 Demo。由於SEGA 在 PC 上推出了 Diamond 3D 加速卡，因此也有爲了這張卡而推出的 Demo，而沒有裝這張卡的朋友們，SEGA 公司一樣有爲高速 IBM PC 機種所準備的遊戲，如圖示的互動式漫畫，就是SEGA 爲了 Pentium 等級以上的 PC 所推出的一款新遊戲，有 Windows3.1 和 Win95 的版本。

身爲SEGA 公司的官方站台，自然也會 SEGA 公司的一些歷史和SEGA 公司的一些行政資料，如果您有興趣的話，也可以看看。SEGA 公司列出的資料包括了：徵人啓事，工作計劃，及公司制度等等。SEGA 公司也整理出了以往各報章媒體有關 SEGA 的報導以供參考。美中不足的是，有關於 Saturn的報導好像不是很多！

http ：//www.scea.sony.com/SCEA/

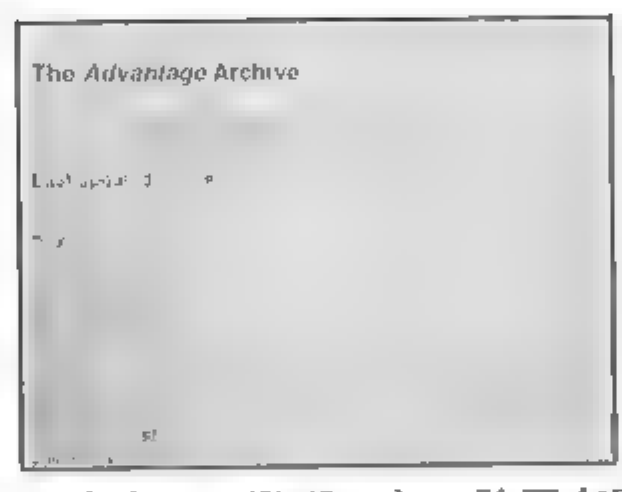
日本電子界龍頭老大之一的 Sony 公司在美國的 Homepage，主要的焦點當然是放在 PlayStation 身上。（如果您直接連到 http ：//www.scea.sony.com/ 則可以看看 Sony 公司其它的產品，SCEA 的部分只有 Sony Computer Entertain-ment America 的產品新聞） 這個站台所蒐集到的資料包括有： PlayStation 在美國的輝煌銷售成績及榮獲多項大獎的消息、 Sony 公司在今年一月所要上市的RPG Game，以及 E3 計劃，（ E3 計劃是一個包括了教育，商業，娛樂等多方面功能的互動式多媒體計劃，不過看起來好像又和台灣的使用者無關了）。有一整頁的新聞是在報導PlaySta-tion 上的遊戲所得過的獎項及遊戲的特色的，相當值得一看！

http ：//www.3do.com/

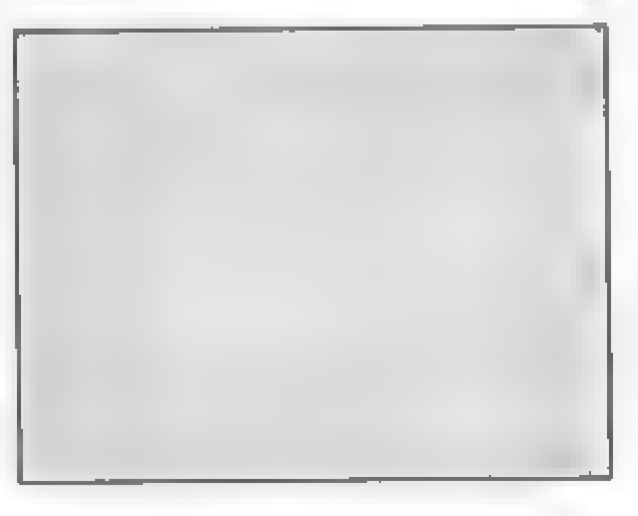



3DO 公司的 Homepage ！玩家們都知道 3DO 是最早把〝次世代科技〞帶入市場的公司，無奈 3DO 的定位原本只是在多媒體家電，所以好像不是非常紅，尤其是在台灣這種地方， 3DO 的勢力與是全然不及 PlayStation和 Sarturn 。（東西實在太老了，台灣的流行速度又太快） 3DO 公司現在已把 3DO M2 的消息放到站上了！因此站上除了 3DO 的新 Game 報導，也有未來的走向及新的 M2 架構。爲了讓各位讀者們快一點得到 2 的新情報，筆者也把摘要稍稍寫一下： M2 是 3DO 公司爲了高品質的互動式 CD 所開發出的下一 64 位元主機，結合了 IBM高科技的 Power602 （威力晶片）及 3DO 公司超高的 3D 動畫技術，並且已和松下公司完成授權，打算在未來的影視家電上找尋其發展的空間（如 DVD 等產品），估計在 1996 年可在市場上見到產品（筆者認爲…呵呵）， M2 每秒可完成 100 百萬個的圖素，有 64 位元的資料匯流排，高達 528Mb/s 的資料傳送速度（和 Ultra64 有得玩哦…）等等的高科技技術，而且 3DO 公司也宣稱舊有的 3DO 使用者可以在新的主機上使用舊軟件（筆者又得到一個小道消息指出 M2 可能會先出一個加在現有 3DO 上的昇級卡），無論如何，大家看看，當成未來花錢的目標或消遣吧！

http ：//www.cs.cmu.edu/afs/cs.cmu.edu/user/buffa/www/videogames/3DOGamesReviews.html
http ：//www.mcs.net/~ala/
http ：//tss.ca/~hans/3do/




再來幾個專門蒐 3DO 資料的 homepage ！當然，這些由玩家做的 homepage 可不會比 3DO 公司的差哦！（可能是小道消息多了一點吧…），除了有專門介紹新 game 的外，也有各種的 3DO 遊戲過關密技哦!!筆者在此也發現了一位有趣的玩家把 3DO 的架構圖都給畫出來了！至於對不對呢？和玩家們好像沒什麼關係吧…有興趣的玩家們可以看一看，3DO 的設計（照這張圖看來）算是十分省錢的了！

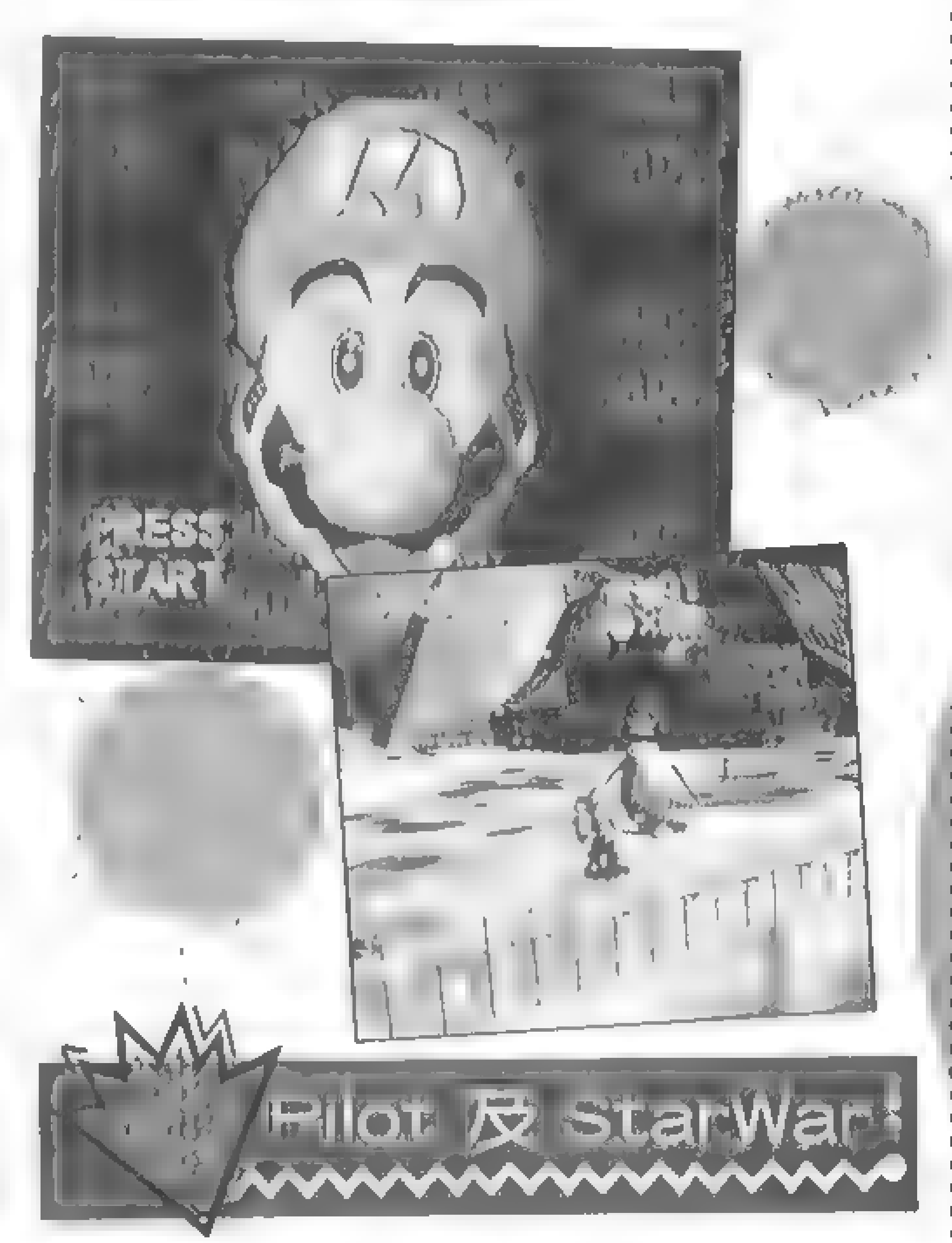


http ：//www.nintendo.com/

如果說 Win95 是今年的資訊界大風暴，那麼 TV Game 界最引人注目的新星大概就是任天堂公司將要推出的 Ultra64 了！在美國任天堂公司的站上可以找到什麼資料呢？讓我們來看看吧！任天堂公司為了體恤 Modem 上線的使用者，因此將這個站的圖形分為高解析度及低解析度二種，如果您覺得在速度上還過得去的話，不妨使用高解析度，如果覺得太慢，就使用低解析的圖（要看高解析的圖？沒關係，筆者幫您拿到雜誌上登登便是！）

Ultra64 的技術資料顯示，它是由一顆（改良過的）R4000 RISC CPU 來進行主要運算的（這顆 CPU是由 MIPS 開發出來的一顆標準 64Bit RISC CPU，不但價錢便宜而且速度極快，不拿 Pentium 還很難在速度上〝幹掉〞它呢！）再加上任天堂公司特別訂製的超高速繪圖處理器和高達 560MB/s 以上的 RAMBUS 傳輸速度（天啊～），可以想見它的效果自然不同凡響！在這個站上，除了有 Ultra64 的照片（原型機）外，也有軟體的精采圖片，和讀者們分享一下吧！

Mario ： 3D 馬利歐系列，馬利歐兄弟在 Ultra64 上有精采絕倫的表現！整個遊戲在 3D 化後不單單只有畫面變漂亮了，連遊戲的進行方式也多采多姿了起來！和一般玩弄 3D 技術的 Game 比來，任天堂公司果然有獨道之處！




## Pilot 及 StarWar!

Ultra64 可怕的 3D 能力在此展現無疑！PilotWing 在天空中飛行的畫面就像大型電玩一般。而星際大戰的戰鬥場景完全就是卡通電影的水準！（請不要提醒我這是電動玩具的畫面…）

# 跨出寫GAME的第一步(中)

/Proman

筆者在本文的（上）篇文章之中，已經就目前業界常用的 VGA 13H 顯示模式之模式切換方式及繪點運作方法等項目，做過相當詳細的說明；並依序撰寫出數個範例程式，來供應各位讀者參考。而在本文的（中）篇裏，筆者將延續（上）篇所未完成的使命，教導各位讀者如何將一張完整的圖形畫面，正確地顯示到螢幕上。

## 虛擬螢幕的觀念

對於絕大部份的圖形化程式而言，虛擬螢幕（Virtual Screen ）的觀念，可說是相當重要的知識，並且在程式之中是絕對會使用到的技術，因此在我們開始之前，我們先來了解一下虛擬螢幕的技術。到底什麼是虛擬螢幕？爲何在絕大部份的圖形化程式上，都必須使用到此項技術呢？首先我們要先從虛擬螢幕的定義上談起。在此筆者自行對虛擬螢幕的定義如下：所謂虛擬螢幕是指一塊儲存空間（例如記憶體、磁碟…），具有和眞正儲存螢幕資料的視訊記憶體（ Video Memory ）相同功能，可以用來進行大部份的繪圖動作，但它與實質視訊記憶體又有所不同的，是當我們對虛擬螢幕進行任何操作時，不會對眞正的螢幕畫面有任何的影響，唯有當程式進行特殊的運作，把虛擬螢幕中所存的影像資料，搬移到顯示卡中的視訊記憶體裏，才可以從螢幕畫面上，看到虛擬螢幕中所存的影像爲何。綜合以上所述，其實虛擬螢幕乃是對於一塊具有特殊用途的儲存空間，所給與的專業稱呼而已。

但究竟該儲存空間是存在那裏，與普通的記憶體是否有所不同呢？其實一語道破，虛擬螢幕所指的儲存空間，除了在多顯示頁的顯示模示下，該儲存空間就是傳統的一般記憶體，故程式設計者可以視其實際需要，在程式執行中自行決定虛擬螢幕的大小與數目，並且使用配置記憶體的函數（例如 C 語言的malloc（ ）記憶體配置函式）來產生它們即可。

在虛擬螢幕的存取方法上，若是在多顯示頁的顯示模式下，由於其虛擬螢幕所用的儲存空間，依舊是存在顯示卡上的視訊記憶體，因此在存取影像資料的方法上，必須依照該顯示模式的硬體操作步驟，方可順利存取到位於視訊記憶體中的影像資料。例如就以 16 色的各顯示模式來說吧，當我們在存取虛擬螢幕的那些視訊記憶體時，就先要執行一些寫入硬體埠的步驟，明明白白的告知顯示卡上的硬體晶片，我們究竟要存取那一個位元平面，以便硬體晶片能夠正確的存取到該位元平面上。以顯示卡上的視訊記憶體，來做爲虛擬螢幕儲存空間的方式，其最大的好處就是不必浪費寶貴的傳統記憶體，並在顯示出虛擬螢幕的方法上，是格外的簡單與快速，只要我們將虛擬螢幕所在的視訊記憶體位址，塡入到顯示系統中的啓始位址暫存器中，便可將虛擬螢幕的影像內容展現出來了。本方法的缺點就是其速度較慢（一般而言，視訊記憶體的存取速度，是要比傳統記憶體來得慢），必須要遵循著硬體煩人的運作步驟（在EGA/VGA的顯示系統上，其具有多顯示頁的 16 色模式，與ModeX 256色模式，在存取視訊記憶體前，都必須進行切換位元平面的工作），與受限視訊記憶體容量，使得虛擬螢幕的大小和數目上，均雙雙受到限制。並且再特別一提，這種以視訊記憶體爲儲存空間的方式，並不是所有的顯示模式都有支援的，這是在使用上須加以注意的一點。

另外一種以傳統的一般記憶體，來做爲虛擬螢幕儲存空間的方式，其在影像資料的存取方法上，就要比以視訊記憶體爲儲存空間的方式要來得簡單多了。由於其在存取資料的過程中，並不再需要借助於顯示卡上的硬體晶片，來選擇欲存取的位元平面，因此我們只要使用傳統記憶體的存取方法，便可順利地對該儲存空間進行任何的讀寫工作；但相對的，也因爲本方法不再藉助顯示卡上的硬體晶片，來處理資料的存取工作，所以當我們在對該儲存空間，進行任何的讀寫動作時，其一些 EGA / VGA 硬體晶片所提供的特殊處理（例如位元遮罩、邏輯運算等…），都將不得再使用到這些功能，而若想要達到那些功能時，則應以程式來另外處理，以期可以做到和EGA/VGA硬體所提供的功能一

般。另外當各位讀者在使用本方法時，需要注意到一點，由於各顯示模式對於影像資料儲存在視訊記憶體時，所使用的格式都不盡相同，因此爲要使程式在進行顯示虛擬螢幕時，能夠快速搬移到視訊記憶體上，所以當我們在存取虛擬螢幕的儲存空間之前，我們將有必要先來確定一下儲存空間，其內所存影像資料格式爲何，因爲儲存格式的好壞，對於日後程式設計的複雜度與執行效率上，都有著相當大的影響，不可不特別注意。至於本方法的優點，當然就是影像資料的存取速度較快，虛擬螢幕的大小與數目，僅只受限於傳統記憶體的容量，不須考慮顯示模式的硬體存取步驟，增加執行速度和降低程式設計的複雜度等，而在缺點上，則有浪費寶貴的傳統記憶體，在顯示出虛擬螢幕的方法上，手續較爲麻煩與速度較慢（由於本方法的儲存空間，並不是存於視訊記憶體中，因此當我們欲顯示出虛擬螢幕的內容時，必須由程式負責把儲存空間內的影像資料，搬移位於顯示卡上的視訊記憶體，方可將其顯現出來），及儲存格式的複雜化等。

詳細解說過虛擬螢幕的定義與存在方式後，再接下來我們來探討一下，爲何在大部份的圖形化程式上，都必須使用到虛擬螢幕技術呢？其實答案很簡單，不外乎是爲了要避免畫面閃爍與暫存某些影像資料等二個目的。首先我們先來了解一下虛擬螢幕，是如何達到避免畫面閃爍的目的。在本專欄的前幾篇文章中，筆者一直強調螢幕畫面上的內容，是由位於顯示卡上的視訊記憶體來決定的，任何的繪圖工作，也只不過是進行一些搬移或存取等工作而已，但如此一來卻有個問題會產生，由於顯示系統會以快速的週期性，去掃描視訊記憶體，以便依此爲根據來刷新螢幕畫面，所以當我們在對視訊記憶體進行存取的過程中，可能在工作尚未完成時，顯示系統已經早把那未完成的內容，顯示在螢幕畫面了，因此經常造成有未處理完成的內容顯示在螢幕畫面；就以一個單色背景（若是以某圖形爲背景，則閃爍情形會較單色背景時，來得嚴重一些）上移動的圖形爲例吧，當我們要把圖形移動至新的位置時，首先我們要把該圖形原本所在的位置，其背景清除成指定的單色，然後再把該圖形放置到新位置上，但如此一來，若新舊位置有所重疊的話，則我們可預想一下，我們將會從螢幕畫面上看到什麼：首先在背景清除成單色時，螢幕畫面的舊位置上會先變成背景的顏色；當程式又把圖形繪製到新位置時，螢幕畫面又會瞬間顯示出該圖形，則如此一來，由於某些位置的圖形，在極短的時間內，產生兩次的畫面變化（單色背景 -> 圖形），導致畫面產生閃爍的情形，若假設圖形是不斷地變化位置，則閃爍的情形將會格外明顯，若我們使用了虛擬螢幕，則這種閃爍的情形是絕不會發生的。就以上述的步驟來說，清除背景成單色與將圖形繪至新位置上，都是暗中在虛擬螢幕中來進行，對於眞正的螢幕畫面是沒有任何影響的；等到最後所有的工作都處理完畢後，程式再把整個虛擬螢幕的資料，搬移到視訊記憶體上，使其可從螢幕畫面上展現出來。由於進行視訊記憶體的存取工作，就僅僅只有最後步驟的搬移工作而已，因此螢幕畫面的刷新動作就只有一次，並不會產生任何的閃爍現像，而這便是虛擬螢幕的最主要用途之一。

虛擬螢幕的另外一項用途，乃是用來暫時存放一些影像資料，彷彿視爲一個緩衝區（Buffer）。舉個例子來說吧：當我們在設計一些有圖形背景的程式時，一般都會先把背景圖形載入到一記憶體區塊中，以便程式可以隨時使用，而這個記憶體區塊（其實不論圖形大小，只要該圖形是存於記憶體中），便可視同一個虛擬螢幕，可以任意的對它進行繪圖處理工作，只是在處理的過程中，須特別注意到該記憶體區塊的大小，以免存取過頭，破壞到其它的重要資料。在此特別一提，一般人所稱呼的虛擬螢幕，最主要還是以那種避免閃爍的用途爲主，這是你在使用虛擬螢幕這一個專業術語時，所必須特別小心的。

## 虛擬螢幕的相關範例程式

在前面的解說後，相信各位讀者們對於虛擬螢幕，應該有了基本的認識才是；而接下來的教導方向，筆者將舉二個實際的範例程式，以供各位讀者可以從這二個範例程式的運作原理上，去了解到虛擬螢幕的功能，並從中學習到重要的程式設計經驗並妥善運用它們。在開始進入範例程式的原理說明前，有些事情是要先告知各位讀者的：首先在開發範例程式時，筆者所用的 C/C++ 語言編譯器，依舊是採用由 Borland 公司所推出 Borland C/C++ V3.1（或 Turbo C V2.0 亦可）編譯器，來做爲這些程式的開發工具，因此若你想要實際的去執行這些範例，則準備這一套開發工具，將是你所必須要先做的重要工作；而另外一點，便是在範例程式的原理說明上，有些所使用到的技術，已經在前幾期

雜誌上解說過了，因此筆者將輕描淡寫的敘述；若各位讀者有任何不懂，還煩請自行去翻閱這些過期雜誌，從中去獲得解決你的疑惑的真正答案。

**【範例程式一】**

```
/*
  Title : Draw Rectangle ( Direct Version ) - Borland C/C++ V3.1
  Author : Proman 1996.03.14
  Option : -ml ( Large Memory Model )
*/
// Include Standard Header Files
#include<Conio.H>
#include<Dos.H>
void SetGMode( void )
 {
  union REGS Register;
  Register.x.ax = 0x13;                    // 模式號碼：13H - 320x200x256
  int86( 0x10, &Register, &Register );     // 發出軟體中斷 10H
 }
void SetTMode( void )
 {
  union REGS Register;
  Register.x.ax = 0x3;                     // 模式號碼：3H - 80x25x16
  int86( 0x10, &Register, &Register );     // 發出軟體中斷 10H
 }
void DrawPixel( int X, int Y, unsigned char Color )
 {
  char *VideoPtr;                          // 計算出在視訊記憶體中的位址
VideoPtr = (char *)(0xA0000000 + ((Y * 320L) + X));
  *VideoPtr = Color;                       // 繪出像點
 }
void DrawRectangle( int X1, int Y1, int X2, int Y2, unsigned char Color )
 {
  int LoopX;
  int LoopY;
  for( LoopY = Y1; LoopY <= Y2; LoopY++ )
   for( LoopX = X1; LoopX <= X2; LoopX++ )
    DrawPixel( LoopX, LoopY, Color );
 }
void main( void )
 {
  int Direction;
  int X;
  SetGMode();
  DrawRectangle( 0,                        // 清除螢幕畫面成單色
                 0,
                 319,
                 199,
                 31 );
  Direction = 0;                           // 向右移動
  X = 0;
  while( 1 )
   {
    DrawRectangle( X,                      // 繪製 60x60 的矩形
                   70,
                   X + 59,
                   129,
                   63 );
    DrawRectangle( X,                      // 恢復背景
                   70,
                   X + 59,
```

```
                 129,
                 31 );
    if( Direction == 0 )                         // 向右移動
     {
      if( X == (320 - 60) )                      // 結束向右移動 ?
       {
        Direction = 1;
        X--;
       }
      else
        X++;
     }
    else                                         // 向左移動
     {
      if( X == 0 )                               // 結束向左移動 ?
       {
        Direction = 0;
        X++;
       }
      else
        X--;
     }
    if( kbhit() )                                // 按下任何一鍵 ?
      break;
   }
  SetTMode();
}
```

在列於（範例程式一）中的C語言程式，是筆者所撰寫的一個簡單示範程式。當我們將本範例程式編譯並執行它時，將可從螢幕畫面上看到一個矩形在單色的背景上，重覆不斷的做左右來回運動。不過相信各位讀者在看到這一個範例程式的執行過程時，一定會馬上發現到，當那個矩形在移動時，其矩形所在位置的圖形，會不斷的閃爍著，令人感到極爲不適，而這正是本範例程式所要表達的東西，以便在下文之中，與（範例程式二）有一個相當明顯的比較。爲何在本範例程式所執行的過程中，會產生如此明顯的閃爍現象呢？因爲我們是直接在視訊記憶體上繪圖，使得程式在進行回復背景與繪製矩形的過程中，其螢幕畫面上的某位置圖形，在極短的時間內產生了二次改變所引起的。關於這個範例程式的工作原理上，基本上它還是延續（上）篇文中，所述的矩形繪製程式爲主幹。首先我們先在程式一開始，使用 SetGMode（ ）函式來切換顯示模式，使其進入 320x200 的 256 色繪圖模式中，然後再使用 DrawRectangle（ ）這一個繪製矩形的函式，在螢幕畫面上，畫出一個恰好佔滿整個螢幕畫面的矩形，以達到清除螢幕畫面成單色的目的，接著程式便進入一個無限迴圈中，不斷的重覆著繪製 60x60 的矩形，恢復背景及移動座標等數件工作，直到使用者從鍵盤上按下任何一鍵，方才使程式脫離無限迴圈，並使用 SetTMode（ ）函式切回文字模式，結束整個程式的執行程序。

**【範例程式二】**

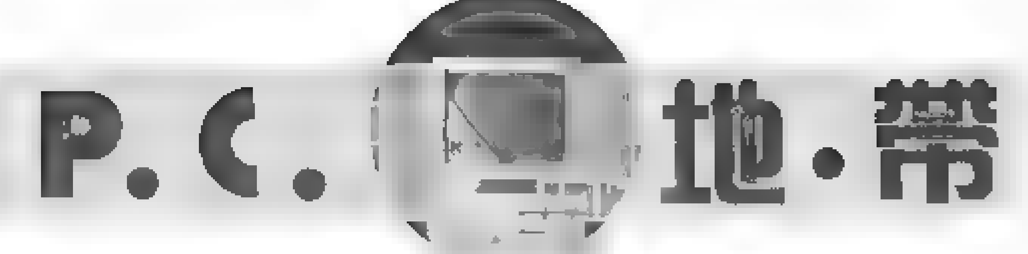
```
/*
  Title   : Draw Rectangle ( Virtual Screen Version ) - Borland C/C++ V3.1
  Author  : Proman 1996.03.14
  Option  : -ml ( Large Memory Model )
*/
// Include Standard Header Files
#include<Malloc.H>
#include<Stdio.H>
#include<Conio.H>
#include<Dos.H>
#include<Mem.H>
char *VirtualScr;
```

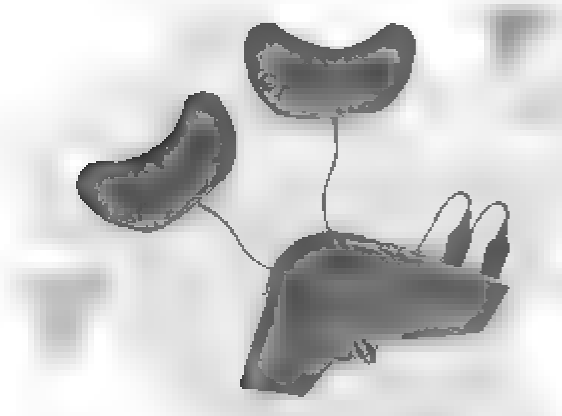
```
void SetGMode( void )
 {
  union REGS Register;
  Register.x.ax = 0x13;                        // 模式號碼：13H - 320x200x256
  int86( 0x10, &Register, &Register );         // 發出軟體中斷 10H
 }
void SetTMode( void )
 {
  union REGS Register;
  Register.x.ax = 0x3;                         // 模式號碼：3H - 80x25x16
  int86( 0x10, &Register, &Register );         // 發出軟體中斷 10H
 }
void DrawPixel( int X, int Y, unsigned char Color )
 {
  char *VideoPtr;                                        // 計算出在虛擬螢幕中的位址
  VideoPtr = (char *)(VirtualScr + ((Y * 320L) + X));
  *VideoPtr = Color;                           // 繪出像點
 }
void DrawRectangle( int X1, int Y1, int X2, int Y2, unsigned char Color )
 {
  int LoopX,
  int LoopY;
  for( LoopY = Y1; LoopY <= Y2; LoopY++ )
   for( LoopX = X1; LoopX <= X2; LoopX++ )
    DrawPixel( LoopX, LoopY, Color );
 }
void main( void )
 {
  int Direction;
  int X;
  // 配置虛擬螢幕的記憶體
  if( (VirtualScr = (char *)malloc( 320L * 200L )) == NULL )
   {
    printf( "Allocate Memory Error.\n" );
    return;
   }
  SetGMode();
  DrawRectangle( 0,                            // 清除螢幕畫面成單色
                 0,
                 319,
                 199,
                 31 );
  Direction = 0;                               // 向右移動
  X = 0;
  while( 1 )
   {
    DrawRectangle( X,                          // 繪製 60x60 的矩形
                   70,
                   X + 59,
                   129,
                   63 );
    // 搬移虛擬螢幕到視訊記憶體內
    memcpy( (char *)0xA0000000, VirtualScr, 64000U );
    DrawRectangle( X,                          // 恢復背景
                   70,
                   X + 59,
                   129,
                   31 );
    if( Direction == 0 )                       // 向右移動
     {
```

```
        if( X == (320 - 60) )                 // 結束向右移動？
        {
          Direction = 1;
          X--;
        }
        else
          X++;
      }
      else                                     // 向左移動
      {
        if( X == 0 )                           // 結束向左移動？
        {
          Direction = 0;
          X++;
        }
        else
          X--;
      }
      if( kbhit() )                            // 按下任何一鍵？
        break;
    }
    free( VirtualScr );
    SetTMode();
}
```

而在（範例程式二）中的C語言程式，可說是針對（範例程式一）的嚴重閃爍問題，提出解決方法的改良版本。至於是使用什麼方法來避免掉畫面閃爍的問題呢？無庸置疑的，必定是和虛擬螢幕技術有絕對的關係；當我們將本範例程式編譯並且執行時，我們將可從螢幕畫面上看到，本範例程式的執行畫面和先前的（範例程式一）類似，只不過那種令人感到不適的嚴重閃爍現象，已經不再復見了，取而代之的，是非常平順移動著的矩形圖案。之所以會有如此大的改變，完全是因虛擬螢幕技術的妥善應用。關於本範例程式的工作原理上，該程式在一開始執行時，依舊先呼叫 SetGMode（ ）函式，來將螢幕的顯示模式，從正常的文字模式，切換到解析度 320x200 的 256 色繪圖模式下，然後在使用C語言所提供的 farmalloc （ ）記憶體配置函式，來向系統配置一段記憶體區塊，以供作虛擬螢幕所用的儲存空間，而該記憶體區塊的大小究竟是多大，我們可以依自己本身的需求來計算出；就以本範例來說吧，因為所用的顯示模式是 VGA 13H 模式，所以可知每一個點的儲存空間，恰好是佔用掉一個 Byte ，因此若我們要配置虛擬螢幕大小，是與螢幕解析度相同的 320x200 時，則便可簡單地算出所需的大小，共是 64000 Byte（ 320x 200 ），而待配置完成後，將其記憶體區塊的啓始位址放入一名為 VirtualScr 的指標變數中，以供程式的後續之用。

為了要達到完全對照（範例程式一）的執行動作，我們亦必須將虛擬螢幕清除成一單色背景，至於清除虛擬螢幕的方法，依舊是採用在虛擬螢幕上，畫出一個恰好佔滿整個虛擬螢幕的矩形，以達到清除虛擬螢幕成單色的目的。但需特別注意，由於我們所要繪製矩形的目的地，並不是在視訊記憶體上，因此我們需要把用來繪製像點的 DrawPixel（ ）函式，其所指向視訊記憶體啓始位址的 OxA0000000 之值，改變成 VirtualScr 變數中所指向的啓始位址，以達到將矩形繪製到虛擬螢幕的目的，再接下來，程式便進入至一個無限迴圈內，重覆不斷的執行繪製 60x60 的矩形、恢復背景及移動座標等工作，大體而言，和（範例程式一）的工作流程是蠻相似的，但由於當我們對虛擬螢幕作任何的繪圖動作時，其所用到的儲存空間並不是真正的視訊記憶體，所以並不會顯示在螢幕畫面上，所以當我們在完成相關的繪圖工作後，千萬要記得必須要把虛擬螢幕所記錄的資料，搬移到視訊記憶體上，否則使用者是看不到你所繪製的圖形畫面的。在本範例中，筆者於繪製矩形與恢復背景的兩函式之間，插入一行記憶體的搬移程式，利用C語言所提供的 memcpy （ ）函式，來搬移 64000 Byte 到視訊記憶體內，以便使螢幕畫面有所更動，至於當各位讀者欲結束本程式的執行時，則只要在鍵盤上輕按任何一鍵，便可迫使程式離開無限迴圈，並切換回文字模式，完成整個示範的程序。



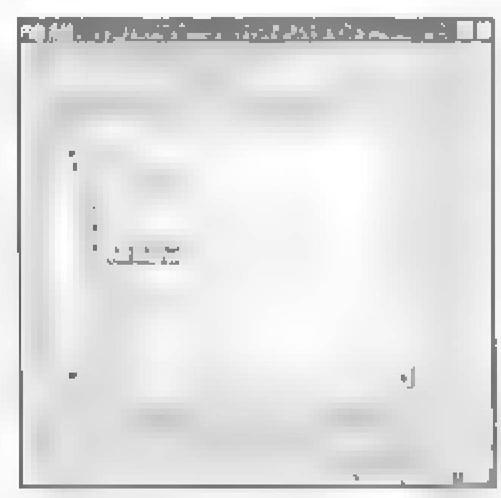


# Gravis Grip 四人用操作盤

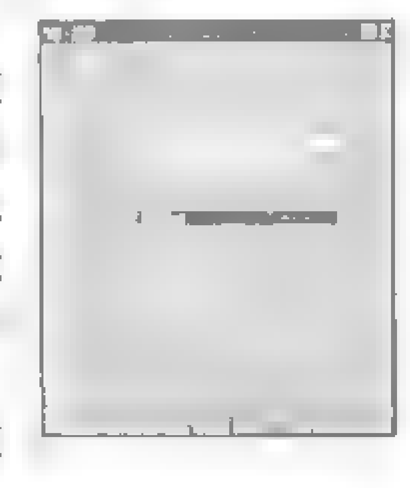
/莊振宇

記得以前筆者第一個玩的動作遊戲就是戰斧，當時戰斧支援兩人同樂的模式，可是由於筆者當時沒有搖桿，所以若要兩人同時玩，就必需共用一個鍵盤。這樣一來，造成了許多的不方便：第一、由於鍵盤不是很大，因此當兩隻手同時往上擠時，不免感到擁擠而不便；第二、由於鍵盤接受同時按鍵的能力有限，當玩家都一股腦的同時按鍵時，電腦就無法反應了。

有鑒於此，在業界以製造搖桿而聞名的 Advanced Gravis ，推出了 Gravis Grip 四人用操作介面，不但讓玩家能享受四人同樂的感覺，還提供了最佳的操作輸入介面，眞是造福了熱愛動作遊戲的玩家們。



Gravis Grip安裝簡單，只消將轉接盒接在一般的搖桿埠上，然後載入廠商所提供的驅動程式就可以了。 Grip 是專為 Windows 95所設計的，因此不但驅動程式只有 Win 95 的格式，連遊戲都必須是 Win 95 或是可由 DOS Box執行的遊戲。玩家在載入驅動程式後，必須要到控制臺的搖桿選項中，把第一到第四支搖桿都設為 Grip 方能正常使用周邊。安裝方面可說是極其容易，跟 Gravis 的另一項產品一 Gravis Ultra Sound Ace 的安裝程式，簡直是有天壤之別。



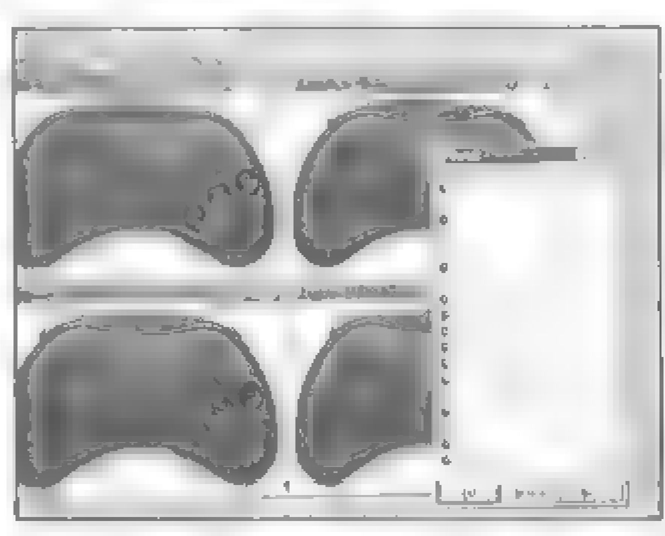
在 Grip 的包裝盒中，都會附送一個遊戲。較早推出的 Grip 包裝盒中所附的是 Akkliam 所推出的 Wrstle Maniac(請見上期 Super New File)，最近推出的所附的是 EA Sports 所推出的 NHL Hockey '96(見以前的介紹)。

Grip的轉接盒上有六個接頭，其中四個是連接 Grip Pad所使用，另外兩個就可以讓玩家接上普通搖桿。所以 Grip 不但有其所應有的功能，還可充當搖桿的Y接頭，只是搖桿與 Grip Pad 是不能共用的。在 Grip 轉接盒後有一個開關，玩家可以在 Pad 與搖桿之間切換使用。這倒是一個 Advanced Gravis的德政，讓玩家不至於在買了 Grip 之後，每次都得要到電腦後面去用〝手動〞來切換輸入周邊。像筆者就把火鳳凰接在 Grip 的搖桿接頭上，當玩銀河飛將時，就切到火鳳凰，而玩 NBA Live '96 時，就切回 Grip Pad ，實在是非常方便。

在包裝中會附有兩個 Grip Pad ，若玩家要另外其他兩個 Grip Pad ，則需添購。由於擴充用的兩個 Grip Pad 現在還未上市，所以 Advanced Gravis才會寄兩套 Grip 來，供筆者用其中一套的兩個 Grip Pad 加上原來的兩個用來測試。不過這些周邊測完都要還給 Advanced Gravis ，嗚嗚～。Grip一套市價約美金 $119.95 元，而擴充使用的兩個額外的 Grip Pad 則需約美金 $29.92 元，以上售價為 Advanced Gravis 所提供的建議售價，只供參考。

Grip最大的好處，就是其控制盤跟 Sega Saturn 的一模一樣，不但有在面板上的六個分別為X、Y、Z、A、B、C的鍵，在上方還有R與L兩個鍵。控制盤的設計是以曲線的方式，讓玩家能很密實的握在手裡，所以其手感一流，玩久了手也不會痠，不像 Gravis 較早出的 PC Game Pad ，薄薄的一片，握起來很費力，玩一下就痠死了。

雖然 Grip 是接於普通的搖桿埠上，可是它是屬於數位搖桿。一般市售搖桿多為類比信號傳送方式向主機傳送資料，這種方法有個大缺點，就是佔用 CPU 的資源。 CPU 必需經常查看搖桿是否動作，在不知不覺中，就會影響遊戲執行的效率。而 Grip採用數位傳送的方式，無需佔用 CPU 支援，所以可算是較先進的輸入配備。



隨 Grip 而來的是一套 Win 95的設定程式，玩家可以用該設定程式來指定鍵盤模擬，就像火鳳凰一樣；不過，由於是軟體模擬，不是硬體模擬，所以若要使用這項功能，就一定得是 Win 95 或能在 DOS Mode 下執行的軟體，否則該功能就會失效。

Grip眞是一套玩家必備的輸入周邊，在玩動作、運動…等類型的遊戲眞是非 Grip 不可。筆者用 Grip模擬鍵盤，然後呼朋喚友，四人同時對戰 NBA Jam T.E. ，這種享受，眞是比大型電動還剌激哦！

# Gravis Ultra Sound ACE

作者：莊振宇

想要擁有 Gravis Ultra Sound 的 44100KHZ 立體聲的高音質，及其 Wavetable的美妙音樂，又不想要花太多錢；再說，舊的音效卡丟了也可惜，怎辦呢？這次， Gravis 位了造福玩家，推出了這款叫作Gravis Ultra Sound ACE的音效卡。這片音效卡可算是一片〝經濟版〞的 Gravis Ultra Sound ，因爲其沒有錄音的功能。雖然說這片卡能夠獨立運作，但是 ACE 主要是爲已擁有一片音效卡的玩家所設計的，其市價約爲美金 $79.95 元，比起一般的 Wave Table 音效卡，實在是便宜許多。

Gravis Ultra Sound ACE在安裝方面，令筆者感到非常頭痛。筆者測卡的環境是中文視窗 95 ，沒想到包裝裡附的驅動程式與 Win 95 不相容，在DOS Box的模式下使用 Ultra Sound ACE 會當機。

筆者打電話到 Gravis 去，才發現 Win95 的驅動程式要到 Gravis 的全球資訊網去下載，筆者這才花了幾十分鐘下載軟體。在載入後，更多的問題隨之而來； ACE 這片卡在〝直接記憶體存取（ DMA ）〞的選擇只有DMA1、3、5、6及 7。這片卡多半是與其他音效卡同時使用，而市面上多半玩家都是用聲霸卡，聲霸卡的預設値是使用DMA1 及DMA5，然後一些較新的 EEP/ECP 印表機連結埠會使用 DMA3 ，所以只剩DMA6用，正好筆者的網路卡使用DMA7， SCSI 卡使用 DMA6，所以造成筆者沒有空的 DMA 可供其使用，只好再開機殼，把網路卡拔掉。

在一番掙扎後，筆者才能聽到 Gravis Ultra Sound ACE 美妙的音樂。不過，當筆者在 Win95 的 DOS Box 下執行遊戲，將音效卡設爲 Gravis Ultra Sound 時，有時候完全沒有問題，有時候會無緣無故的跳回 Win95 ，有時候聲音會跳動。但是如果是直接在完全回到 MS-DOS 模式下執行的話，就完全沒有問題。看來這片卡跟 Win95 還是沒有完全相容。

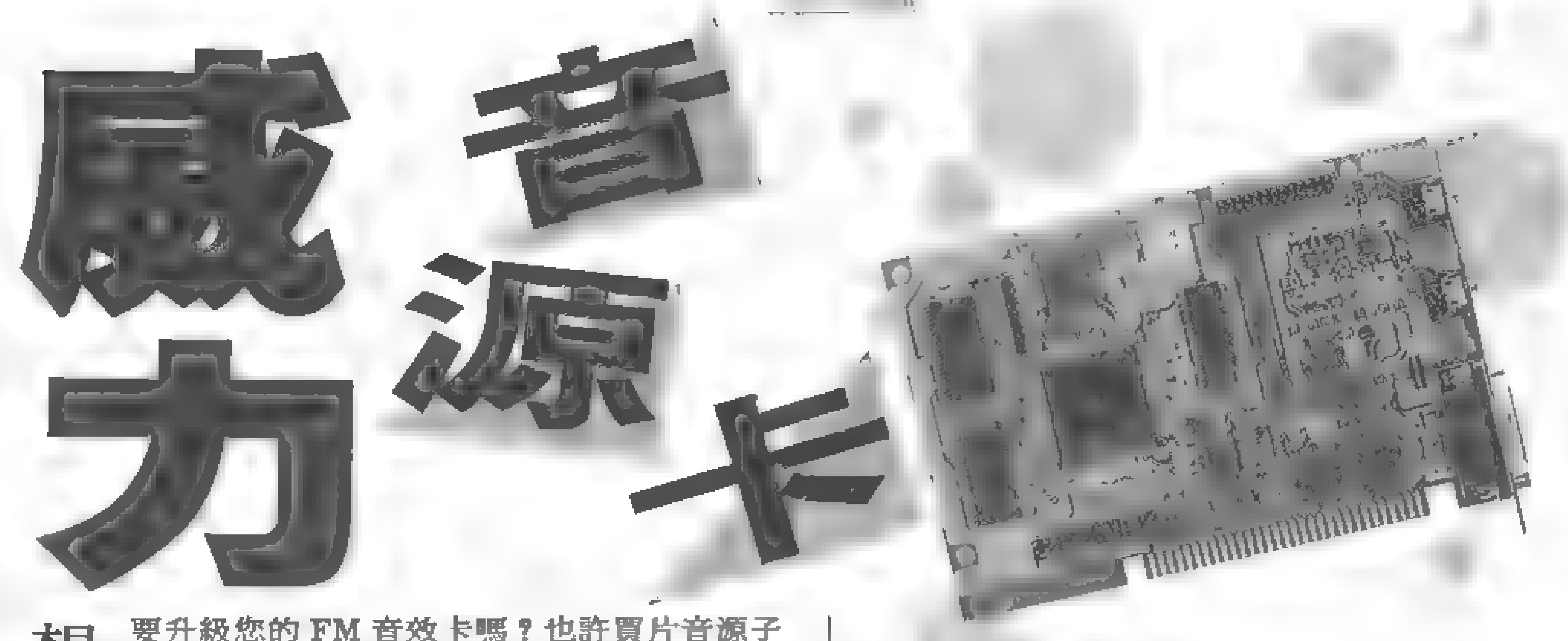
在筆者測過一些特別支援 Gravis Ultra Sound 的遊戲後，發覺 ACE 的聲音清晰無比，加上其卡上內建的信號處理晶片，更可達到勝於聲霸卡的立體聲境界。卡上內建 512K 記憶體，可以儲存波型樣本，所以在撥放 MOD 這一類的數位音樂時，在效果方面不但好了許多，連電腦本身的記憶體都可省下來，眞是絕佳設計。記憶體可以升級至 1024K ，在撥放較複雜的數位音樂時，就會用掉較多的記憶體。

在 Wavetable 方面， ACE 的表現亦不凡，筆者使用其撥放了幾首常聽的 MIDI 音樂，發覺在效果上，雖然比GM 音源器還差得多，但是對一般玩家而言，已可說是非凡的效果。不過，不知道玩家們有沒有發現，現在的遊戲多半不是只支援正統音源器，就是支援 MOD 直接撥放，很少有直接支援 Wavetable 的遊戲。筆者在測 Sound Blaster AWE32 時就已經有這種感覺，沒想到 ACE 也有一樣的問題…就是雖然說公司宣稱卡與 GM 完全相容，但在執行一些遊戲時，只要選 GM 爲音樂周邊，系統就會當機。這多數是因爲很多遊戲都會偵測 MIDI 卡上的 MPU 介面識別碼，就好像美少女夢工廠二…等遊戲。

不過 Wavetable 目前的功能，不外乎是能讓玩家能以較低的價錢，來享受 MIDI 的音樂及玩玩 MIDI 軟體，在遊戲支援上還不是很成熟。不過，最近 Windows 的遊戲好像增加了不少，而筆者測過很多遊戲，發覺只要是Windows的遊戲，在支援 Wavetable 上就很成功。其效果更是不凡，這都要歸功於Windows的介面設計。

雖然前面筆者提到裝置本卡的一些麻煩，但是只要玩家的電腦不要像筆者一般，配備塞得滿滿的，應該都沒有問題。再說，多花一點時間便可以享受高音質，超效果的聲音，何樂而不爲呢？筆者認爲只要是電腦〝玩〞家，都應該具備這片卡。

# 威力音源卡



/PC 魔術師

想要升級您的 FM 音效卡嗎？也許買片音源子卡會不錯，但是如果您的音效卡本身沒有俗稱的子卡接座（Wave Blaster Connector）怎麼辦呢？尤其是 SB16 Value Edition 的使用者最困擾了，因爲這張是正統的 16 位元聲霸卡，但是由於當初設計上的「缺點」，線路上並沒有留下子卡接座，所以不能夠加裝子卡，那怎麼辦呢？

最近艾格科技推出了一張 Power Wave 32Pro，中文命名爲威力音源卡，所用的是法國 DREAM 晶片，音色容量爲 4Mbytes，最大發聲數爲 32，總音色數爲 355 個，這其中包括了一般常用的音色 191 個，鼓組 118 個，特殊音色有 46 個，並且加上晶片的精心設計，因此可以「完全吃掉」Roland 的 GS 音色標準。換句話說，那就是可以在玩遊戲的時候，將 MIDI 的部份設定爲 Roland 的 SC-55 等級的設備，就能夠爲我們發出想要的效果，使用起來的感覺直逼上萬元的 Roland GS音源器。

除此之外，它還有幾項「特異功能」值得介紹。在透過驅動程式的切換，可以將音色排列改爲 MT-32、CM-32、CM-64 這三種音源器的排列，對於一些經典遊戲可說是相當好用，因爲早期的遊戲都是針對這幾款「老音源器」設計，最新的 GM 音源卡根本不能使用。另外，可以將遊戲中的音樂選定爲 Adlib 模式，那麼威力音源卡就可以將一些傳統的 Adlib 音色「升級」到音源卡的效果，這對於「古董」遊戲更是一大福音！還有最重要的一點，那就是威力音源卡的 D/A 爲 18 位元，比一般的 16 位元 D/A 更加細膩，因此在聲音的表現上可說是更加清晰，不過要聽到這樣的效果，首先要有不錯的喇叭，市面上常見的多媒體喇叭可是會貶低它的身價！除了以上的特色之外，艾格科技還附了 Power Tracks Pro 這套價格不菲的專業 MIDI 編寫軟體，而且該套軟體的功能可說是「專業、業餘」兩相宜，眞不愧是「摸蛤兼洗褲」，一舉兩得。

在本魔術師花了「十分鐘」將威力音源卡安裝起來之後，透過家裡那套五萬元的音響來播放，效果眞是不錯，無論是玩遊戲或是聽 MIDI 檔案，聲音都相當地傳眞，尤其是一些流傳於網路上用 GS 規格所編寫的 MIDI 檔，總算是能夠表現出眞正的味道，這是一般的 GM 音源卡所做不到的事，還有一些遊戲中聽不到的聲音也總算聽到了，不愧是 GS 音色規格的相容音源卡。

讀者大爺們您心動嗎？本魔術師先提供一些安裝小秘訣，以確保能夠在安裝時一次 OK。首先，就是要將原來 FM 音效卡上面的 MPU-401 界面給 Disable，讓它不能作用，以便避開威力音源卡所佔用的位置；再來就是要將 FM 音效卡中有關 Adlib 的設定給取消掉，不過好像只有「古董卡」才要這種動作。還有最重要的一點，那就是喇叭孔要接正確，並且要將喇叭電源打開，才能夠聽到聲音。可不要說我囉唆，眞的是發生過有人喇叭電源忘了開，卻是以爲音源卡壞了！

說眞的，威力音源卡無論是遊戲用或是 MIDI 入門，都算是不錯的選擇，尤其是對於買不起 GS 音源器的使用者，可當作敲門磚，眞的不錯！

# 個人電腦BIOS初探……

作者：Gorden.P

本期我們要繼續介紹三項進階的 BIOS 設定（CHIPSET FEATURES SETUP、POWER MANAGEMENT SETUP、PCI CONFIGURATION SETUP）。不過在開始介紹前，讓我們先熟悉幾個與記憶體管理有關的專有名詞，因為在 BIOS 的設定中有幾個設定選項是與此有關的。若是我們做了不適當的設定，則可能會使整部電腦的運作效率降低，更嚴重的可能會使系統失常。

## ①與 BIOS 有關的記憶體設定

### 一 EMS 記憶體設定（EMS MEMORY SETUP）

如果在你的 ROM-BIOS 設定中有這個選項，表示你可以將部份的或全部的延伸記憶體設定成擴展記憶體，不過在 MS-DOS 5.0 以後，我們可以直接透過 EMM386.EXE 軟體程式的設定，來達到需要 EMS 或 XMS 記憶體的目的。

### 二 Cache 記憶體設定（Cache Memory Setup）

這是一般我們所稱的快取記憶體。它的工作原理是：用小量而快速，但較昂貴的 SRAM（STATIC RANDOM ACCESS MEMORY，靜態隨機存取記憶體）來提昇原來對 DRAM（DYMATIC RANDOM ACCESS MEMORY，動態隨機存取記憶體）主記憶體的存取速度，意即當 CPU需抓取資料時，會先到 SRAM 上抓取，若不存在才會到 DRAM 上抓取，因為 SRAM 的速度比 DRAM 的速度快許多，所以就相對地提昇了整部電腦的運作效率。

不過有幾個觀念我們必需明瞭：

#### A 資料如何寫入

一般是先寫入主記憶體（DRAM），同時 CACHE 系統會自動檢查這個資料的位址是否同時存在於 CACHE MEMORY（即 SRAM）中，若是的話就會一併寫入 SRAM 中，以保持 CACHE MEMORY 與主記憶體資料的同步更新與一致性。

#### B 擊中率（Hit Ratio）

是指 CPU 所欲定址的資料存放於 Cache Memory 的比率。此擊中率的高低與 Cache Memory 系統運作的優良與否有絕對的關係，若要有效提高此擊中率，則需視下列情況而定：

(1) Cache 系統的演算法則（Caching Algorithm）是否優良。

(2) Cache memory 的大小：SRAM 越多，擊中率當然會越高，但相對的成本也越高，這就端看個人的需要而定了。

(3)應用程式的資料運作方式：應用程式的資料結構如果能遵守記憶體線性排列原則的話，當然資料的存取自然會較有效率。

讀者電腦 BIOS 的設定中如果有 Cache Memory Enable/Disable 的設定，就可以考慮在擊中率偏低時，將其設定成 Disable。不過一般擊中率不是很容易得知，因此只有當你感覺到系統的效率極度不佳時，才試著調整此功能，或許會有幫助。

### 三 SHADOW RAM 的設定

因為 RAM（隨機存取記憶體）的速度比 ROM（唯讀記憶體）快上許多，因此就有人設計出將 ROM-BIOS、VIDEO ROM 等硬體的控制程式，在電腦被啓動的時候先將其載入到 RAM 上（一般會放在 640KB～1024KB 之間的 384KB 區間中）。如此即可提昇系統運作的效率，這種技術我們就稱其為 SHADOW RAM。

### 四 SCRATCH RAM 設定

此設定主要是依 SHADOW RAM 的設定來選擇，如果我們所使用的硬碟其型態是由使用者自定時（USER TYPE），依 Scratch Ram 設定值的不同，ROM-BIOS 就會將這些硬碟的設定參數放在不同的地方，因此我們必需小心應用程式執行時要避開 BIOS STACK 所使用到的區域。BIOS STACK 會使用到的位址區域請參考下表：

### 五 MEMORY RELOCATION 設定

| Scratch RAM 設定値 | USER TYPE 參數位址 |
|---|---|
| SCRATCH RAM : 1<br>SHADOW RAM : ENABLE/DISABLE | HARD DISK C:30H:0DH 起 16BYTES<br>HARD DISK D:30H:1DH 起 16BYTES |
| SCRATCH RAM : 2<br>SHADOW RAM : ENABLE | F0000H 起 64KB 內的某空白處存放兩台硬碟的 USER TYPE 參數。 |
| SCRATCH RAM : 2<br>SHADOW RAM : DISABLE | 640KB 傳統記憶體中最後的1K內<br>HARD DISK C:9FC0H:3DH 起 16BYTES<br>HARD DISK D:9FC0H:40H 起 16BYTES |

若將此功能設定成 ENABLE，那麼系統會將已設定爲 SHADOW RAM，但實際又未被使用到的部份規劃置於 1MB 之外，使之成爲延伸記憶體的一部份。

接下來我們就來看看 BIOS 的進階設定了。

## 二、CHIPSET FEATURES SETUP

ROM PCI/ISA BIOS (2A59CF0H)
CHIPSET FEATURES SETUP
Award SoftWare,INC

| | |
|---|---|
| DRAM RAS# PRECHARGE TIME: 4 | PCI Concurrency : Enabled |
| DRAM R/W LEADOFF TIMING : 8/6 | PCI Streaming : Enabled |
| DRAM RAS TO CAS DELAY : 3 | PCI Bursting : Enabled |
| DRAM READ BURST TIMING : x222 | OnBoard FDC Control : Enabled |
| DRAM WRITE BURST TIMING : x333 | OnBoard Serial Port 1 : COM1/3F8H |
| SYSTEM BIOS CACHEABLE : Enabled | OnBoard Serial Port 2 : COM2/2F8H |
| VIDEO BIOS CACHEABLE : Enabled | OnBoard Parallel Port : 378H/IRQ7 |
| 8 Bit I/O Recovery Time : 1 | OnBoard Printer Mode : Compatible |
| 16 Bit I/O Recovery Time : 1 | ECP Mode DMA Select: DMA3 |
| Memory Hole At 15M-16M : Disable | |
| IDE HDD Block Mode : Enabled | |
| IDE Primary Master PIO : Auto | ESC:Quit ↑↓→← :Select item |
| IDE Primary Slave PIO : Auto | F1:Help PU/PD/+/- :Modify |
| IDE Secondary Master PIO : Auto | F5:Old Values (Shift) |
| IDE Secondary Slave PIO : Auto | F2:Color F6 :Load BIOS Defaults |
| On-Chip Primary PCI IDE : Enabled | F7:Load Setup Defaults |
| On-Chip Secondary PCI IDE : Enabled | |
| PCI Slot IDE 2nd Channel : Disabled | |

其中文意義簡單說明如下：

DRAM RAS# PRECHARGE TIME
DRAM R/W LEADOFF TIMING
DRAM RAS TO CAS DELAY
DRAM READ BURST TIMING
DRAM WRITE BURST TIMING

以上五項設定都是有關主記憶體時脈控制的設定，一般此處用預設值即可。

SYSTEM BIOS CACHEABLE ： 系統BIOS資料對映至快取記憶體（即ROM區域F000H FFFFH），若設爲Enabled即有此功能。

VIDEO BIOS CACHEABLE ： 顯示卡BIOS資料對映至快取記憶體，若設爲 Enabled 即有此功能。

8 Bit I/O Recovery Time ： 設定 8-bit ISA I/O 資料回復時間，單位是匯流排時脈（Bus clock）。

16 Bit I/O Recovery Time ： 設定 16 bit ISA I/O 資料回復時間，單位是匯流排時脈（Bus clock）。

Memory Hole At 15M-16M ： 此項功能請依BIOS預設值設定。

IDE HDD Block Mode ： 若設爲 Enabled，則允許系統在緩衝模式（BLOCKMODE）下對硬碟執行讀／寫的要求。

IDE Primary Master PIO ： AUTO

IDE Primary Slave PIO ： AUTO

IDE Secondary Master PIO : AUTO
IDE Secondary Slave PIO : AUTO

以上四個選項選擇 AUTO 模式即可，亦即由系統自動偵測硬碟 PIO 模式。

On-Chip Primary PCI IDE ：是否要使用主機板上的第一個 PCI IDE 硬碟控制卡？
On-Chip Secondary PCI IDE ：是否要使用主機板上的第二個 PCI IDE 硬碟控制卡？
PCI Slot IDE 2nd Channel ：如果你的軟碟是使用外加的 PCI IDE 控制卡，請將此選項設定成 Enabled

•其他選項保留預設值即可。

## 三、POWER MANAGEMENT SETUP

ROM PCI/ISA BIOS (2A59CF0H)
POWER MANAGEMENT SETUP
Award SoftWare,INC.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Power Management | : Disable | IRQ3 (COM 2) | : ON |
| PM Control APM | : NO | IRQ4 (COM 1) | : ON |
| Video Off Method | : DPMS | IRQ5 (LPT 2) | : OFF |
| Doze Mode | : Disbale | IRQ6 (Floppy Disk) | : OFF |
| Standby Mode | : Disable | IRQ7 (LPT 1) | : OFF |
| Suspend Mode | : Disable | IRQ8 (RTC Alarm) | : OFF |
| HDD Power Down | : Disable | IRQ9 (IRQ2 Redir) | : OFF |
| IRQ3 (Wake-Up Event) | : ON | IRQ10 (Reserver) | : OFF |
| RQ4 (Wake-Up Event) | : ON | IRQ11 (Reserver) | : OFF |
| RQ8 (Wake-Up Event) | : OFF | IRQ12 (PS/2 Mouse) | : ON |
| IRQ12 (Wake-Up Event) | : ON | IRQ13 (Coprocessor) | : OFF |
| Power Down Activities | | IRQ14 (Hard Disk) | : ON |
| | | IRQ15 (Reserver) | : OFF |
| COM Ports Accessed | : ON | ESC:Quit ↑↓→← :Select item | |
| LPT Ports Accessed | : ON | F1 :Help PU/PD/+/- :Modify | |
| Drive Ports Accessed | : ON | F5:Old Values (Shift)F2 :Color | |
| | | F6:Load BIOS Defaults | |
| | | F7:Load Setup Defaults | |

在這裡要特別介紹環保省電個人電腦，亦即所謂的「 GREEN PC 」，目前是以「 EPA 協會」爲標準，在有省電功能的電腦螢幕右上角，開機時會看見有黃色的 EPA MARK 。一般我們使用電腦的習慣，是開機後有變多的時間是閒置的，因此如果能在某一段時間內沒有使用電腦時，就自動進入省電模式，讓 CPU 停止運作，同時改變 VGA 卡的輸出信號，使電腦螢幕進入關閉模式（ Off Mode ），使整部電腦的耗電量低於 30 瓦以內，如此長久下來，就能節省不少的能源。我們就稱擁有這種功能的電腦爲 Green PC 。

一般省電模式的定義可分成三方面來看：

### ① CPU 的省電模式：

Work （工作時約需 5 瓦電力）→ Doze （打盹）→ Standby （待機）→ Suspend （暫停，此時約只需要 0.4 瓦左右的電力）。

### ②螢幕的省電模式：

要符合 VESA 的 DPMS 規格，其省電階段爲：

ON （開啓）→ Standby （待機，電力小於 15瓦）→ Standby （待機，電力小於 15 瓦）→ Off （關閉電源，此時電力小於 5 瓦）。

### ③硬碟的省電模式：

硬碟在讀寫時耗電量約需 10 瓦，閒置時則降到 3 瓦左右，進入省電模式後馬達會停止轉動，所需電力降到 1 瓦以內。

由以上的說明我們可以瞭解，一部電腦要眞正達到省電功能，必需有三方面的配合：

(1)主機板一定要有省電功能，才能提供「 POWER MANAGEMENT 」的 CMOS 設定。

(2) CPU 要有省電功能，如此才能控制主機板，並主導省電模式的進行。

(3)螢幕也要有省電功能，才能偵測並接受主機板的省電指示。

接著我們就來看看 BIOS CMOS 上要如何設定省電模式：

| | |
|---|---|
| Power Management | ：這個功能是設定省電的進行方式，有四種方式你可以選擇：<br>① Disable（關閉）：完全沒有省電功能。<br>② Min Saving（最小省電）：在 1 小時內沒有操作電腦，才依階段進入各種省電模式。<br>③ Max Saving（最大省電）：在 1 分鐘內沒有操作電腦，才依階段進入各種省電模式。<br>④ User Define（使用者自定）：一般我們選用 User Define 會比較實用，因為其它兩種方式不是太快就是太慢。 |
| PM Control APM | ：省電管理是否要透過 AMP(Advanced Power Management，進階省電管理程式），如果你的電腦主機板是新的，一般設成 NO 即可。 |
| Video Off Method | ：螢幕省電模式，有三種選擇：<br>① V/H SYNC+Blank：當接到省電指示時，允許BIOS採用關閉VGA卡送出的水平與垂直同步訊號的方式關閉螢幕。<br>② DPMS：省電工作由有支援 DPMS(Display Power Management Signaling Function) 的VGA卡接管。<br>③ Blank Screen：當接到省電指示時，允許BIOS採用關閉 red-green blue 的方式關閉螢幕。此項採用預設的V/H SYNC+Blank 即可。 |
| Doze Mode | ：設定多少時間內如果電腦沒有操作，就進入打頓狀態，依個人習慣不同來設定，一般設10分鐘。 |
| Standby Mode | ：設定多少時間內如果電腦沒有操作，就進入待機狀態，此項亦設成10分鐘。 |
| Suspend Mode | ：設定多少時間內如果電腦沒有操作，就進入暫停狀態，此時才是CPU真正的省電模式，它會隔絕外來的頻率，停止運作。此項可設為 15 分鐘。 |
| HDD Power Down | ：設定多少時間內沒有存取硬碟檔案，就進入省電狀態，此時馬達會停止運轉。此項可設為10分鐘。 |

接下來的IRQ或其它設備的設定，其意義是：凡是設成 Enable 者，當該IRQ或設備被使用到時，就會喚醒 CPU 回復到正常模式（包含螢幕）。其細項在此就不一一說明了。

# 四、PCI CONFIGURATION SETUP

ROM PCI/ISA BIOS (2A59CF0H)
PCI CONFIGURATION SETUP
Award SoftWare,INC.

| | | |
|---|---|---|
| PnP BIOS Auto-Config | : Disable | ←如果你有 PCI 介面卡，如網路卡，請將此項設成Disable，如此才能自己規劃應有的 IRQ 值。否則可能會和 ISA 介面卡的 IRQ 值相衝。 |
| Slot 1 Using INT# | : AUTO | |
| Slot 2 Using INT# | : AUTO | |
| Slot 3 Using INT# | : AUTO | |
| Slot 4 Using INT# | : AUTO | |
| Ist Available IRQ | : NA | ←左邊四個選項代表你有四個PCI SLOT，各要使用那個 IRQ 值，這裡必需特別注意：只保留你的PCI 介面卡的 IRQ 值即可，其餘均設成 NA，如此其餘的 ISA 介面卡或 VESA 介面卡才能使用這些空出來的IRQ 值。注意：PCI 的 SVGA 卡並不會占用 IRQ 值。左邊的例子是只設定 PCI 網路卡的 IRQ 值。 |
| 2st Available IRQ | : NA | |
| 3st Available IRQ | : 10 | |
| 4st Available IRQ | : NA | |
| PCI IRQ Actived By | : Level | |
| PCI IDE IRQ Map To | : PCI-AUTO | |
| Primary IDE INT# | : A | ESC:Quit ↑↓→← :Select item |
| Secondary IDE INT# | : B | F1 :Help PU/PD/+/- :Modify |
| | | F5 :Old Values (Shift)F2 :Color |
| | | F6 :Load BIOS Defaults |
| | | F7 :Load Setup Defaults |

以上各項設定完後，請記得要將設定值儲存起來，重新開機後才能生效。BIOS CMOS 的設定，至此已全部介紹完畢，希望對讀者有點幫助。其實各位讀者如果想更進一步瞭解 CMOS 中的各項設定，你買電腦時所附的主機使用手册，就是一本不可缺少的資料來源，因為每一個人的主機或配備可能都不一樣，你無法完全參照別人的設定。只有自己實際按照手册設定一遍，才是最實在的。

# 軟世 Q&A 集錦 有料

**080 — 741009 全省免費服務熱線，四月一日正式上線!!**

本服務熱線只針對遊戲軟體有疑問的消費者，爲保線路順暢，來電前請先作準備工作：

(1)遊戲名稱，附上產品編號更好（產品編號位於封面側標）。

(2)仔細記錄下遊戲無法順利執行時所出現的錯誤訊息。

(3)備妥 CONFIG.SYS 及 AUTOEXEC.BAT 檔的內容。

詳述你的問題點有助節省你我的時間。

服務專線：07 - 8151991

080 - 741009

週一至週五 早上 9：00～12：00

下午 1：00～5：00

週六 早上 9：00～12：00

## 畫面狩獵者 II 1/2 升級版上市宣言

這套工具軟體一直以來，均有一定量的消費者使用。現，在 1／2 升級版中，作者加強、新增了若干功能：

(1)新增 CAP2JPG .EXE 及 CAP2PNG .EXE 轉換《畫面狩獵者》的圖檔至 JPEG 及 PNG 的格式。

(2)修整 VIDEO.EXE 判斷電腦中的顯示介面卡。

(3)公開秀圖函式庫原始碼 CAP.PAS 及 CAP.C 。

(4)除 CAP2TXT. EXE 以外，其他轉圖程式均有不同幅度的修整。 BMP 格式更支援至 24bit 全彩格式。

(5)修整 CAPSETUP .EXE 設定程式。

《畫面狩獵者 II 1/2》原版使用者升級方法：

請將原版磁片附回郵 50 元，註明收件人姓名、地址、電話，寄至高雄總公司服務課收，我們將爲您寄上升級版。

魔界召喚（中文版）若干消費者已完全遵行攻略進行遊戲，但，在『永生世界』中使用 58 號圓鑰卻還是無法開啓 59 號門？

有此困擾的消費者請將遊戲進度檔寄至高雄總公司服務課，我們將爲您拷貝已通過 59 號門的進度檔，將此檔上載至遊戲程式中，即可在不影響人物屬性及物品欄的情況下，繼續未完的冒險旅程。

鬼屋魔影 3 中文版：啓動遊戲前、遊戲進行中，程式中斷導致當機並出現下列錯誤訊習：

File 01:file not found, etage00.pak 或 File 01:file not found, etage01.pak 或 File 01:file not found, mask00.pak 或 File 01:file not found, mask09.pak

因此款遊戲在法國改版、壓片，故曾將問題彙整傳真至法國尋求解決之道；以及對有此困擾的消費者請其將遊戲寄回服務課上機測試，結果均正常無誤。經與消費者進一步討論、修正硬體設定，發現問題不是出在光碟片，而是光碟機！光碟機與音效卡互搶 DMA 設定值使程式中斷導致當機。

只要將光碟機、音效卡調至不衝突，或將音效關閉即可解決上述問題。

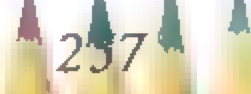
模擬生命載入完成，啓動遊戲時，硬碟燈熄螢幕一片漆黑？

這是因爲你在 VIDEO CARD 挑錯色系。請在出現 ARE THESE SETTING CORRECT ? YES NO 選 NO，將內定色彩顯示卡高解析度改成 VGA 640 × 480 16 COLORS 即可。

南極冰怪片頭畫面一段一段的（大約兩秒）繼續，另一情形是進行到“獎牌”時就出現 FATAL ERROR → ERROR TYPE : MEMORY-01 ( REFER TO MANUAL )

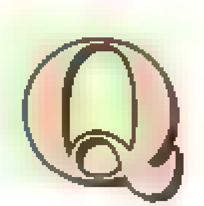
CD-ROM 需要 MSCDEX2.21 以上版本方能較順利執行，或 EMS ( OR XMS ) 不足 7MB。

另外，《上海名人麻將賽中文版》無法在 WIN 95 下執行。封盒外的執行環境註明爲“WIN 3.1 以上”這是錯誤的，我們已作了緊急修正。若是針對此點而購買的消費者，請於我們服務專線連絡。



問題診療室

## 高雄縣◆Chris



問題診療室您好：

①小弟某日心血來潮，把古董 Game 一〝F15 鷹式戰鬥機 II〞拿出來拷至硬碟準備重溫往日情懷。但一進入空戰畫面就令小弟的嘴張了一整天合不起來…以小弟的 Pentium120 、16MB RAM 及 S3 968 2MB VGA 卡來跑這遊戲應該是可以像「超光速飛行」的感覺吧！但事實上，畫面居然有超級嚴重的延遲…（每 7 秒中才移動一下）…怎麼回事呢？（F15 II 為軟體世界幾年前的產品，希望各位大哥替我解答）

②小弟的 PHILIPS 5.5 倍速 CD-ROM 可讀取〝幽魂〞之 CD 片，可是同學的創巨 4 倍速 CD-ROM 可讀取〝卻怎麼都讀不到有 CD 在光碟機裡頭（有 3～5 位同學皆有此狀況）大同光碟機也是。是否因為幽魂是原裝 CD ，與國內 CD 不符呢？

③〝問題診療室〞是將每月寄來的問題中找出比較實用的來回答，亦或是每件都回答，而回答不完的就順延呢？另外〝不吐不快〞又是上述哪種呢？

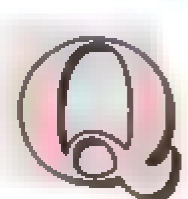
A Chris 讀者你好：

①其實古董遊戲的程式未必能發揮，你那組具有「超光速飛行」水準的電腦性能，反而是遊戲程式的設計與電腦硬體無法搭配時，在 Pentium120 上出現不該有的嚴重延遲現象。

②光碟機與光碟片相容的問題，其實一直存在。主編大人那台 XXX 雜牌二倍速光碟雖然能讀取幽魂的光碟片，但面對某些光碟片還是有束手無策的時候。

③這個問題問得眞是好哇！問題診療室每個月都會收為數不少的讀者信函，其中的問題千奇百怪，上至硬體發燒、軟體不適，下至雜誌寄丟，CD 毀損；更甚者，還有電腦、週邊、軟體的售價建議，各種遊戲的攻略過程或是一直重複問題，例如你問的〝不吐不快〞即是重複的不能再重複的老問題囉！因此，一大堆的問題當然無法每一件都回答，而不重複、較實用的問題，自然是回答的重點。

## 基隆市◆王先立



問題診療室您好：

我有個問題想請教，原本我的電腦 CPU 為 486DX2-66（假貨）， RAM 為 4M ，硬碟容量為 520M ，聲霸卡為 8bit（天成卡）沒有光碟機，當時在玩中華職棒 2 時，都沒有問題，也都有全場語音的播報。但是在我去年電腦升級成為 486DX4-100 ，多安裝一台 HITACHI 的 4 倍數光碟機，聲霸卡換成為 BTC 的 MOZART 的 16Bit 的聲霸卡， RAM 和硬碟皆和先前一樣，可是現在玩中華職棒 2 時，只剩下裁判的聲音，全場語音的播報不見了；還有我的 CONFIG.SYS 檔為多元架構，如以 DOS 開機後，將中華職棒 2 的第一張磁片放入 A 槽後，再鍵入 INSTALL 後，螢幕上會出現：

CDR φ 1 ： Not ready reading drive D Abort,Retry,Fail ?

這些訊息，可是別得遊戲在安裝時都不會出現這樣的訊息，唯獨中華職棒 2 會如此？這是為什麼呢？隨信附上 CONFIG.SYS 和 AUTOEXEC.BAT 兩檔內容，請幫我想想辦法！

A 王讀者你好：

按照你 AUTOEXEC.BAT 檔的內容看來，問題應該是出在你將 C:\DOC\MSCDEX.EXE / D:MSCD005/M:8 這行指令，放在 AUTOEXEC.BAT 檔開頭的公用區。請將這行指令移至：CD-ROM 區段內， INSTALL 時應該就不會出現錯誤啦！

另外，必須糾正你一個觀念，音效卡並不能

通稱爲聲霸卡，聲霸卡爲一著名廠牌之音效卡（或者也可說是一種標準吧！），而天威卡或MOZART 則是不同廠牌的音效卡。至於更換音效卡後出現語音不全的現象，則可能與音效卡的相容度問題有關。

## [illegible]

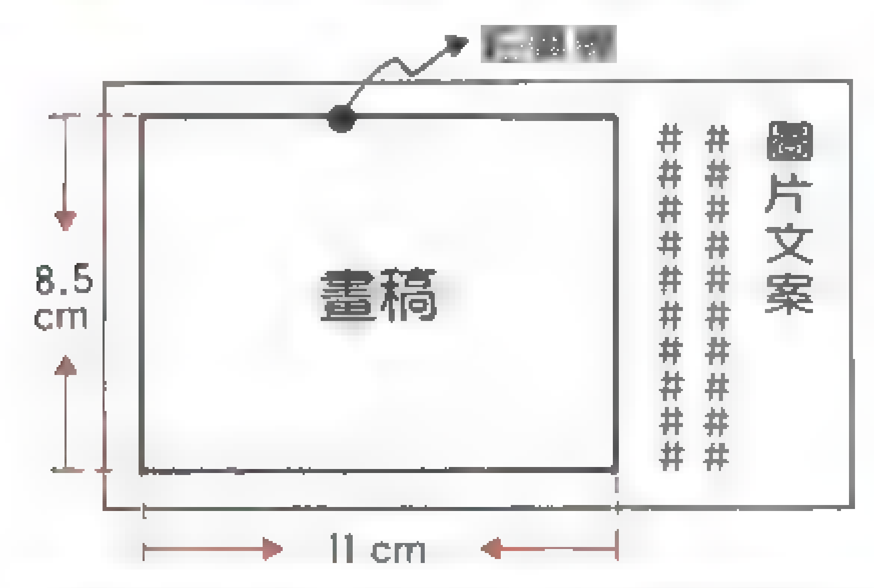
問題診療室您好：

①軟世雜誌的電玩短路，內容爆笑，而我也有新點子，但不知如何投稿？紙用什麼樣的紙？多大多小的紙？是否可以畫張大概的圖，讓我參考。

②軟世最近內容越來越好，從七十八期以後，我每期都有購買，可是廣告太多太多了，81期有約 79 面，可以縮到 50 面上下嗎？中獎率低，且獎品不太豐富，我知道廣告是財源之一，但總不能叫讀者買一本宣傳廣告，不如把廣告放在後面，一面分四格，就不會雜亂充數，一定有更多人接受。

陳讀者你好：

①投稿電玩短路，可用模造紙、漫畫紙、西卡紙或影印紙，漫畫內容請以墨線繪製，外框則以鉛筆爲佳。須注意的是，投稿者若對配色、上色較不在行，請勿上色。




②越來越好這到是不敢說，軟體世界雜誌的全體同仁，秉持的理想是將最好的一面呈獻給玩家們，希望讀者多多支持，也給予我們指教批評，讓內容更精進、充實。關於廣告一事，想必是衆讀者的心聲吧！在此特爲大家說明一番，雜誌的本文內容介紹遊戲，而廣告則有畫龍點睛之妙用，或許有些讀者覺得多此一舉，但不能諱言的，廣告的刊登，讓玩家能知曉有那些遊戲，何時將會上市，或有那些新燒貨已經出爐了，這些文章內容所無法介紹的，則有賴廣告提供訊息給玩家了。事實上也有不少玩家會參考廣告的介紹，來瞧瞧他引頸等待的好 GAME 上市了沒，至於一本雜誌的廣告頁數有多少頁才稱得上合理、適當，我想這是一個見仁見智的問題吧！

## 高雄市◆王清雄

問題診療室您好：

最近想更換一台螢幕，想請教：

①螢幕在尺寸後常會加上 1024X768 或 0.25 等字樣，代表什麼意思呢？

②如何辨別螢幕爲交錯式或非交錯式？

王讀者你好：

①螢幕規格在尺寸後加上 1024X768 是表示其解析度之能力，0.25 則是表示映像管射出之點的大小（單位爲 mm）。所以前數値越大表示其解析度越高，後數値越小表示畫面粒子越細。

②螢幕是否爲交錯式或非交錯式的辨別方式，最快的方法就是看其螢幕的說明規格（廢話！），也有一個方法可以試試，一般交錯式螢幕顯示時其螢幕閃爍程度較嚴重，而非交錯式螢幕則較穩定。

## 南投縣◆葉文賓

問題診療室您好：

日前興沖沖地開機，準備與 GAME 廝殺一翻時，電腦螢幕出現Missing Operting System 後就當機了，隨後由 A 槽開機，出現 C:\> 後，無論打下何字都會出現「 Invalid media type reading drive Abort ， Retry ， Fail ？」的訊息，是否與硬碟的 FAT 表有關，該如 何挽救？

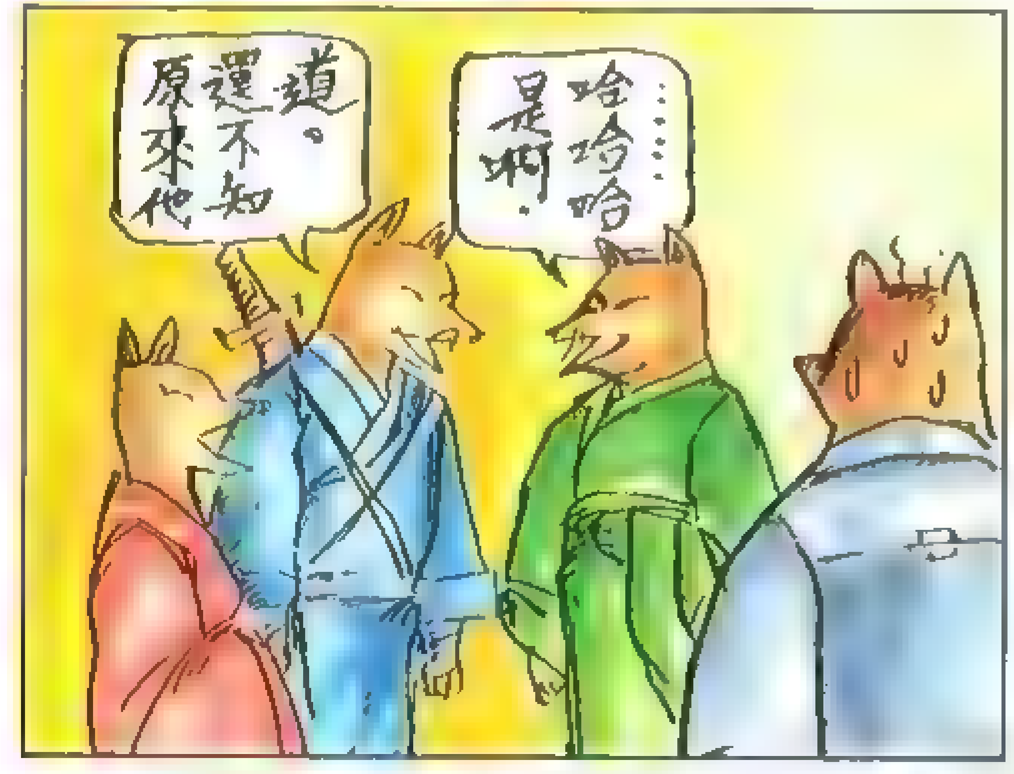
葉讀者你好：

根據你的訊息研判可能之原因爲①IDE 卡壞掉②硬碟故障③分割表毀損④CMOS 値跑掉。建議先查看CMOS 內的硬碟設定值是否跑掉，若你的 BIOS 有自動偵測硬碟設定値功能的話，就執行看看；若找不到硬碟，則就有可能是硬體故障了。若硬碟 TYPE 値設定無誤仍不能開機的話，請使用 DOS 第一片開機（版本需與硬碟內之 DOS 一樣），執行 FDISK/MBR 試試，重新開機看看 C 碟是否能使用，若上述方法都無法起死回生的話，只有重新格式化囉！

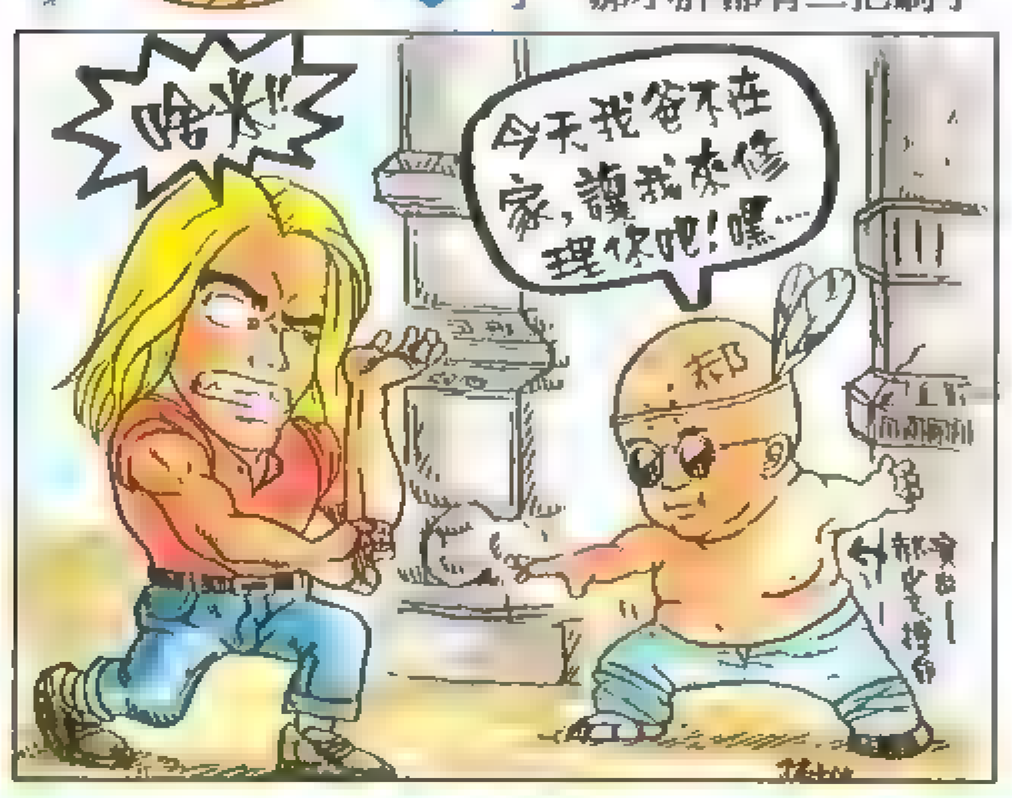
# 電玩短路

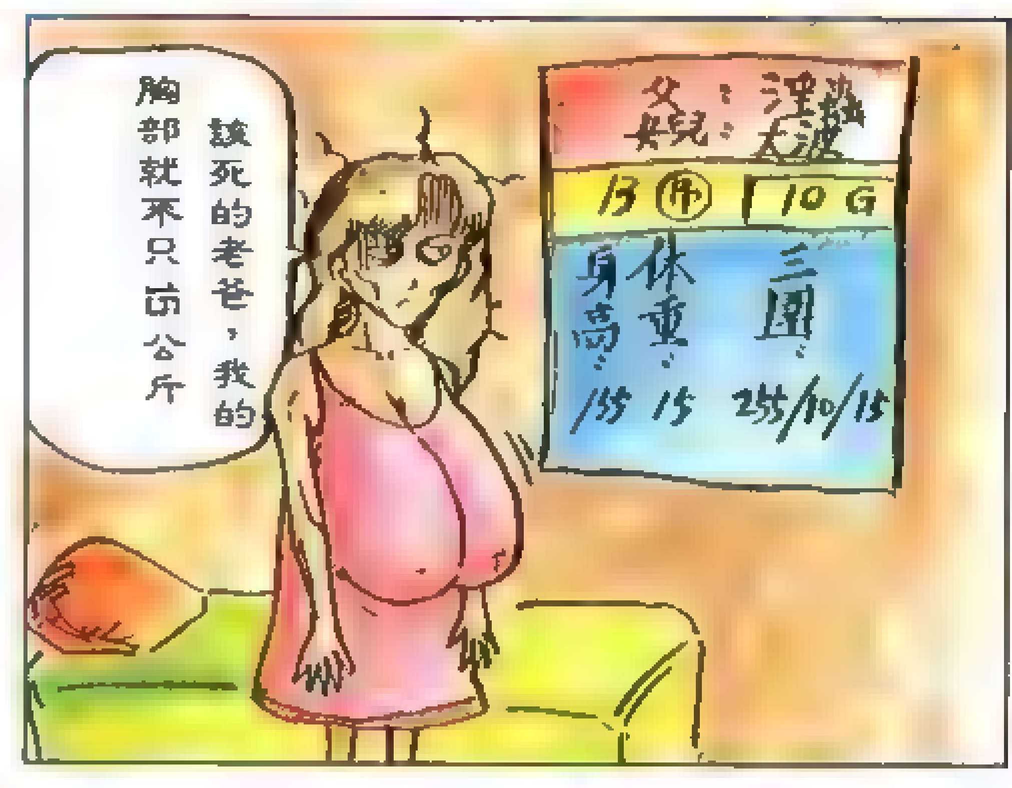
恐龍快打中全都是低等智能的怪獸作對打，若其中有一個是人類的話，我想不到幾秒鐘就能乖乖的馴服牠們了

原來，化爲人形的不是只有古月聖而已…

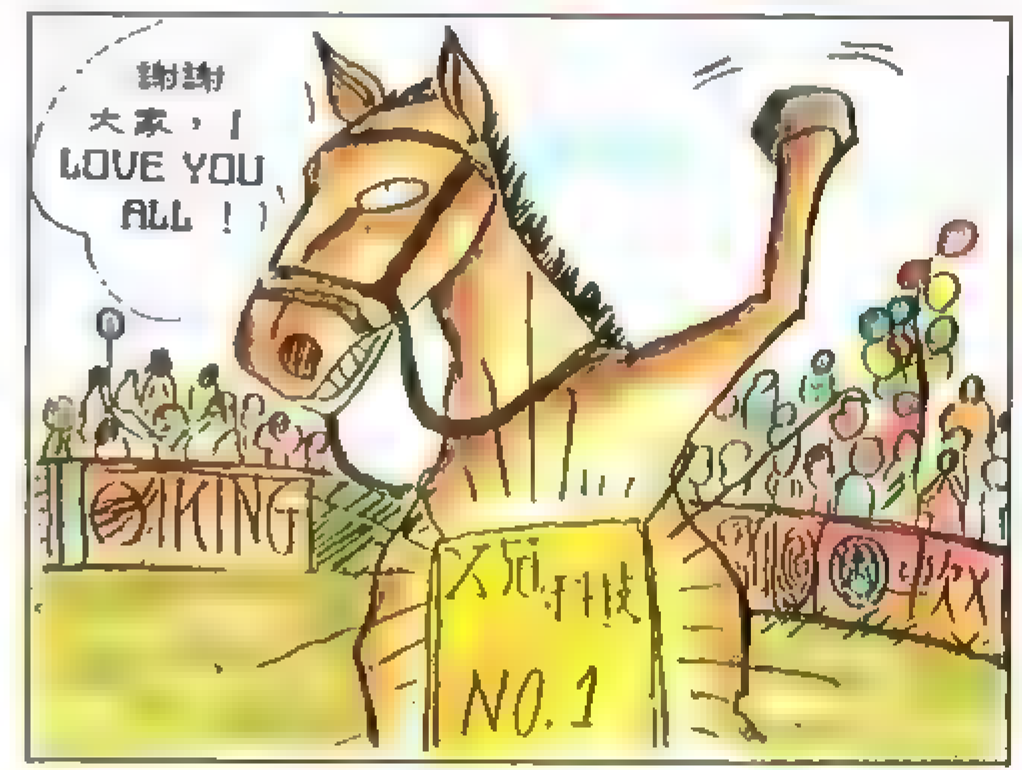


格鬥悍將人物衆多，其中有一來自中國少林寺的〝釋雲〞功夫了得，連他的〝私生子〞郝小胖都有二把刷子…

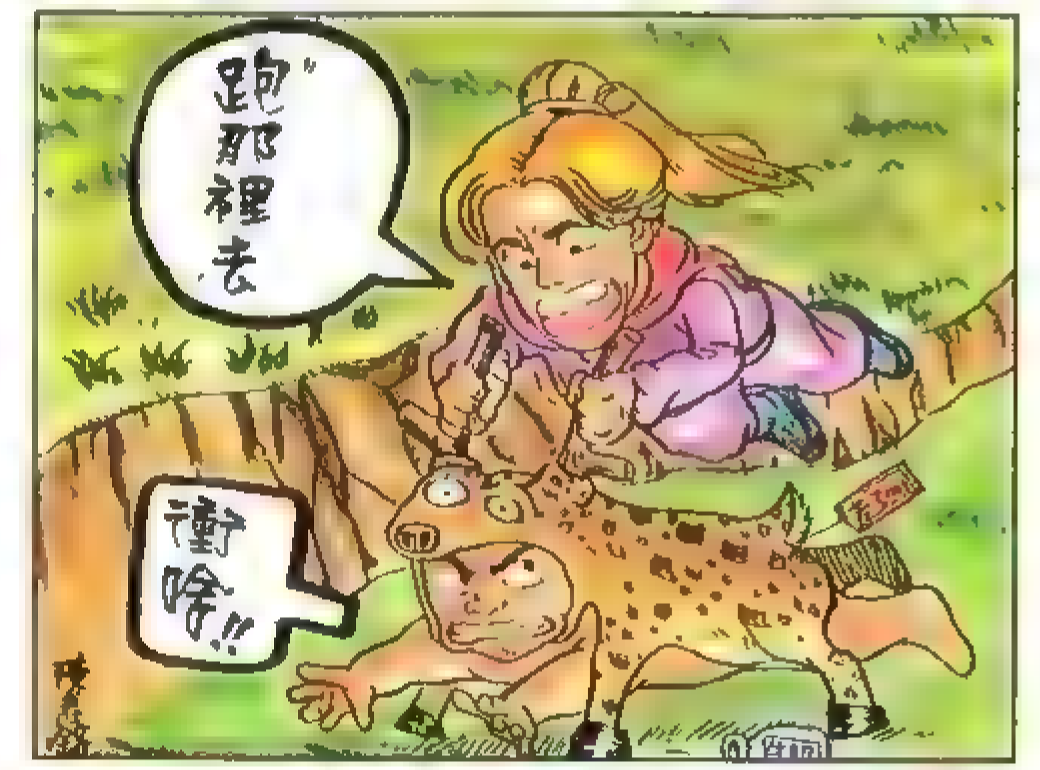



如果一直用「古代牛奶」及「豐乳丸」的話，女兒就會不像人了…

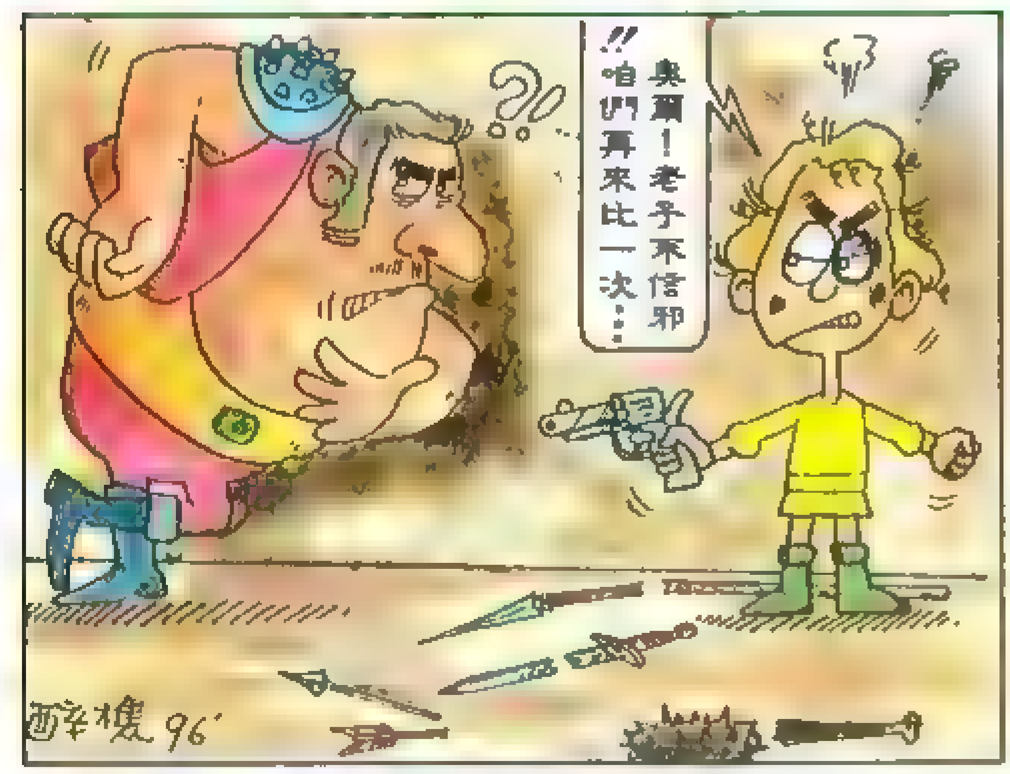



由於中華職棒系列，超級灌籃大賽…中，都有一隊超級強隊，因此，凡是看到像這樣的標誌，一定要〝給他賭下去〞…



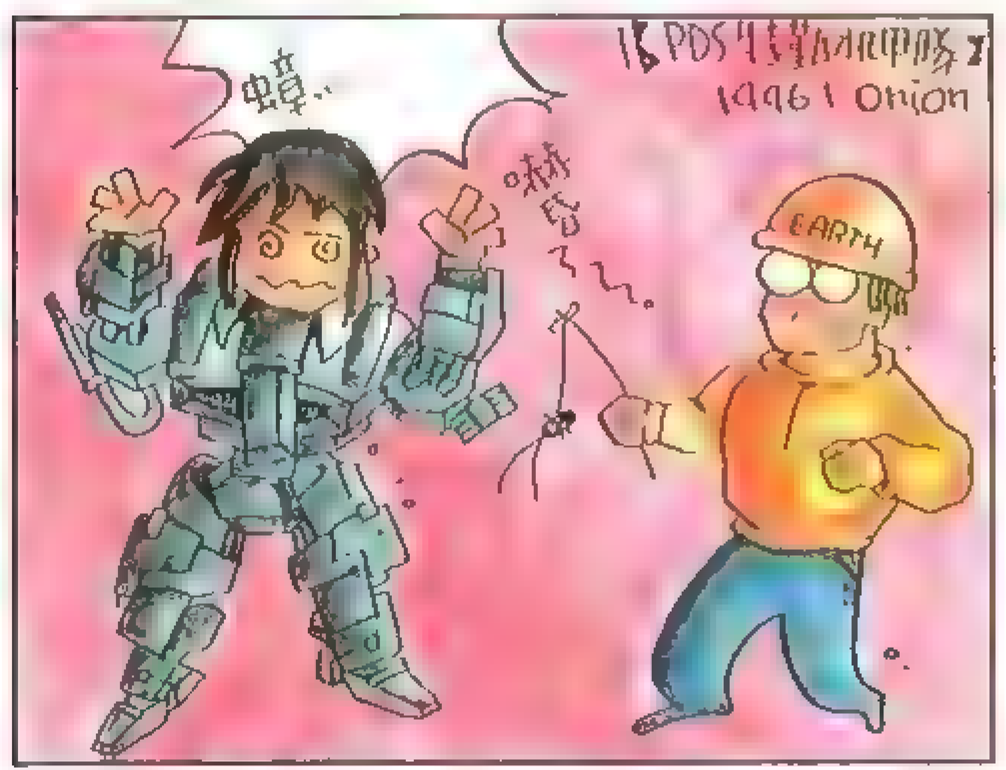

仙劍奇俠傳的故事情節有一段是要抓鹿取角來煉製藥救同伴，不料恰巧抓到扮鹿取乳的孝子…

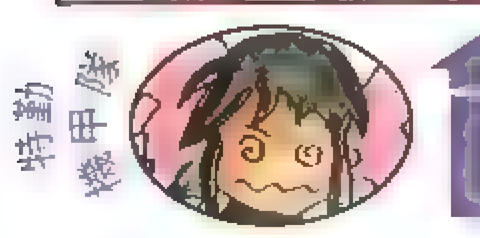
# GAME SHORT



桑迪王子和奧爾隊長練劍，一下子就輸得慘兮兮…奧爾隊長豈知王子生來不服輸的個性…

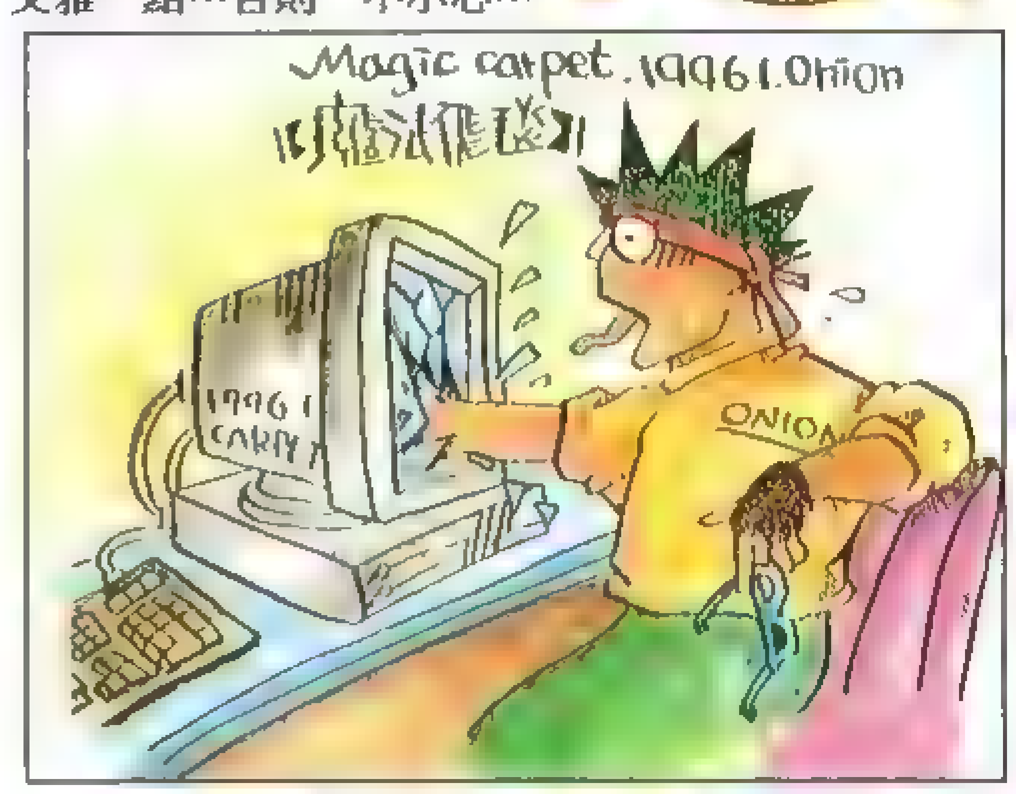
遊戲後期要搭飛機，人數卻多了些，無可奈何，只好犧牲主角了



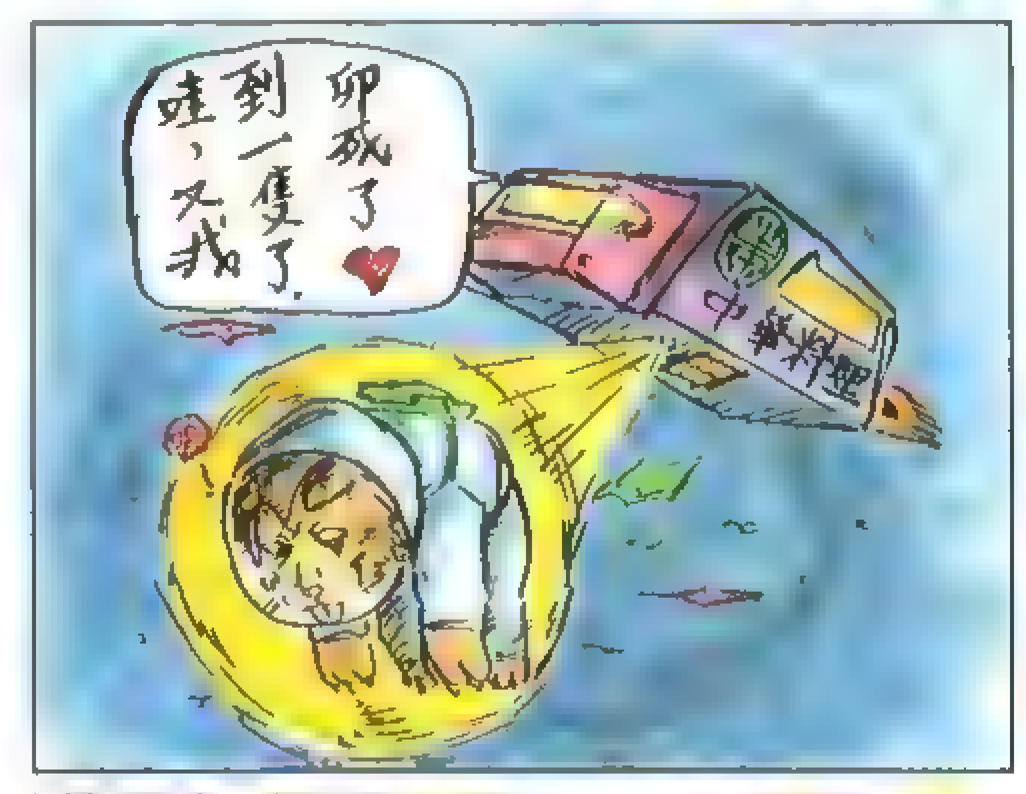



可惡！看來那些該死的地球人已經發現我們這些「淑女」們的弱點了～!!

在 CARPET 中，只要按下 F10，再戴上鏡片一紅一藍的眼鏡，就有立體的效果，不過千萬得注意…動作儘量文雅一點…否則一不小心…



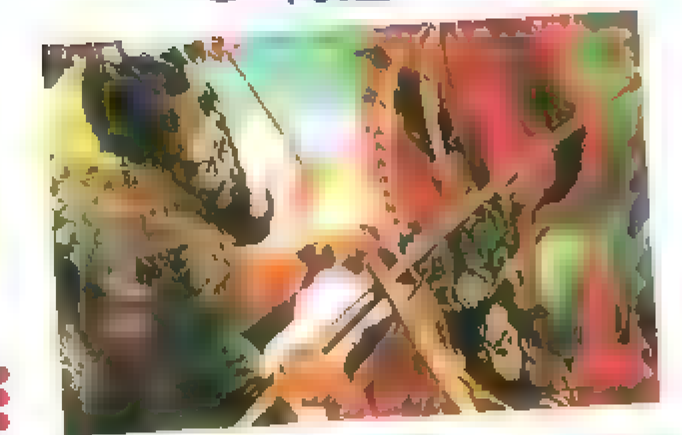

自從虎人們戰敗後，中華商人就大發利市。




開疆闢地，偵搜敵軍的工具，飛行器居功厥偉，但是，古代研發此物，豈是易事?!

# 三國志英傑傳

青蛙



小弟對 KOEI 的遊戲一向都很支持，「三國志英傑」承續了「大航海時代Ⅱ」的小圖片風格，遊戲劇情依然是高潮迭起。以往的 RPG 都是一直攻擊，而此款遊戲則不止攻擊，你還得逃避敵人追擊，到達安全地點。基本上遊戲的難度並不高，只要等級練得高、善於調度手上的武將，破關不是問題。對於那些有名有姓的敵方大將，能單挑的就單挑，其餘的就採取圍毆的方式，必能將之消滅。針對勝利目標裡的人攻擊，雖然能加快破關速度，但能得到的經驗值不是很多，這是無法強大軍團的。小弟我是覺得打戰前多帶一些補充道具是比較有效果的，攻擊策略就交給有能力的武將去執行。

①

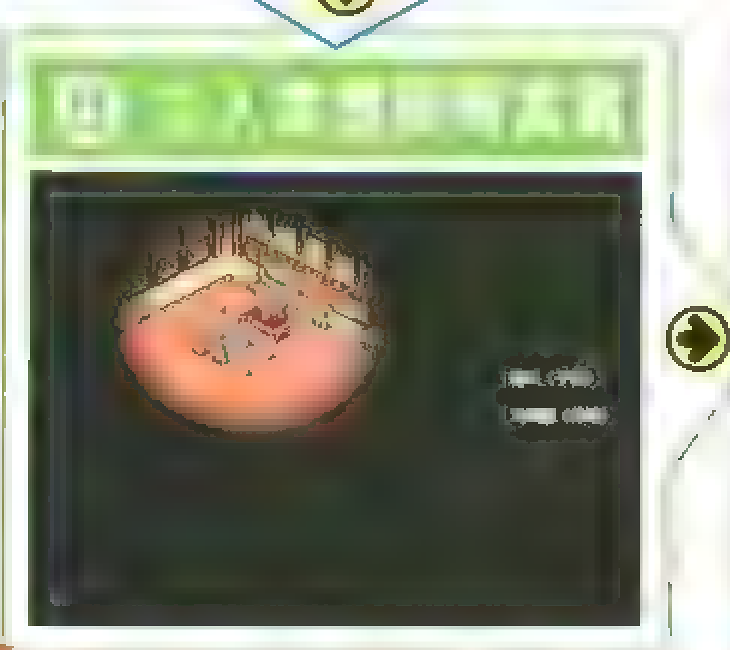
② 我可是靠實力

③

④ 重振漢朝聲威

⑤

⑦

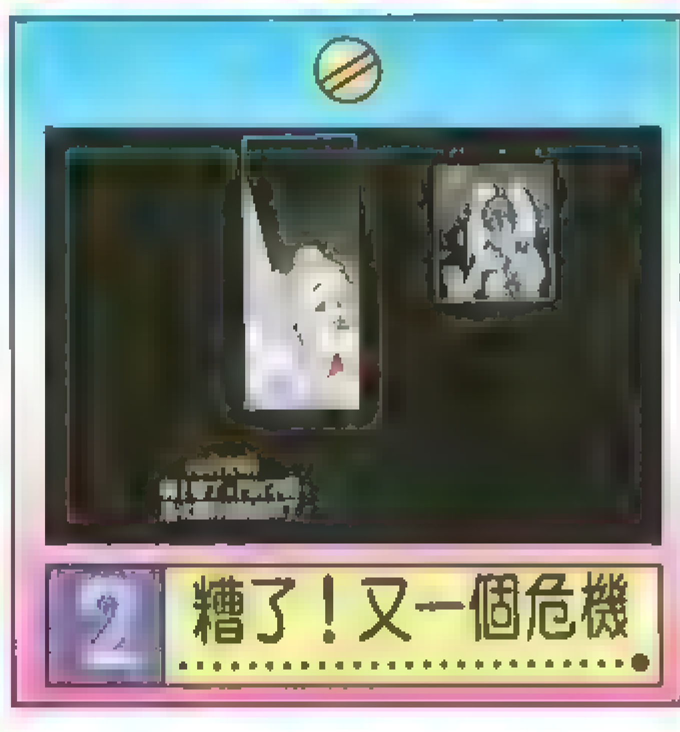


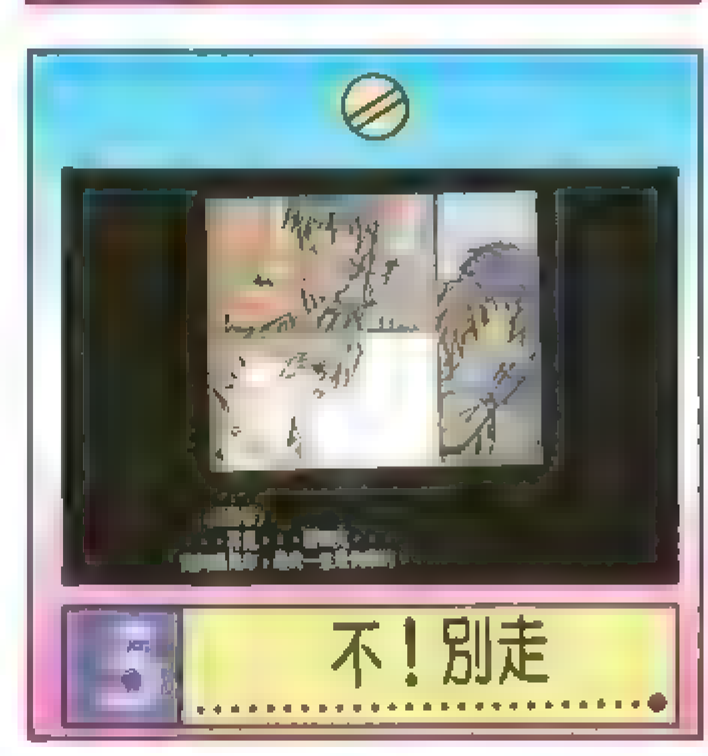
⑨

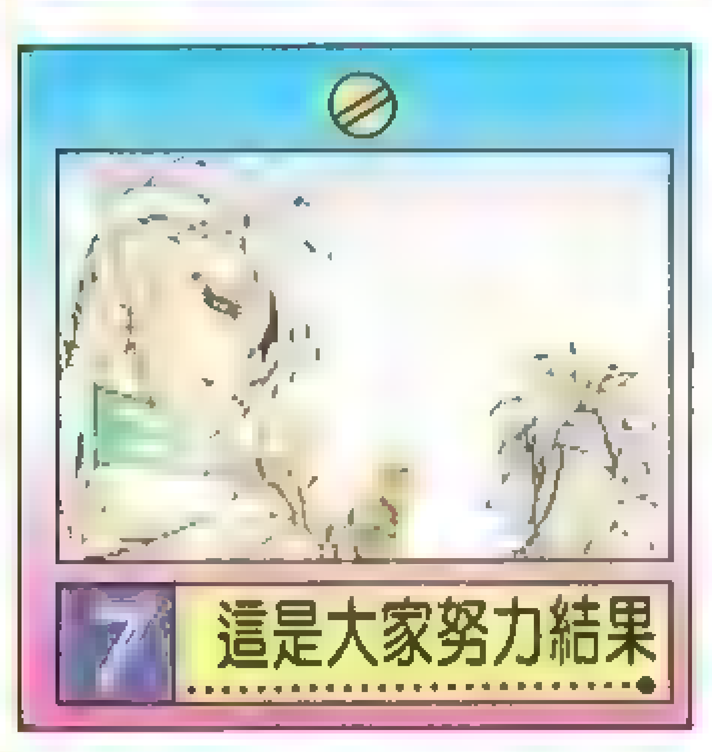
⑩

COCO

遊戲中最特別之處就是：在戰鬥中獸人有特殊的絕技－獸化，對筆者而言是個相當新奇的體驗，因爲能獸化的角色還有日夜之分，雖然攻擊力會大增，但是受傷的時候可就麻煩了！在戰鬥時可要小心注意了，因爲不論你移動、攻擊、使用法術等都會消耗「行動點數」雖然可藉休息來補充，但是並沒有辦法一次補滿。我覺得電腦 AI 設計的還不錯，頗具有挑戰性，是一款蠻耐玩的遊戲。







## 打造心目中理想的未來城市
## 建立起唯我獨尊的軍事強權

您將帶領地球上第一批殖民者，前往到一個遙遠的外星球上，建立起您的殖民城市。在您實施各項都市計劃的同時，仍必須要採集、生產各種物資，不斷地研發科技、教育人才，並利用有限的經費整軍備戰，以對抗外來者的攻擊，一場繼絕存亡的星際戰爭，即將在此展開....

即時戰略與戰略經營，考驗您的謀略與智慧
全中文化的操作介面，讓您輕易地執行各項命令
不同的景觀與地形，展現多樣化的外星風光
多種不同的經營手段，充分發揮您的經營才能
數十種建築設施，各具不同的效能與功用

**Colonial Project**

「將族」與「世紀末商業革命」作者聯手出擊
麻將大師
MAHJONG MASTER
上市熱賣
證書
COURAGE CASINO
標 準 台 灣 十 六 張
贏得麻將大賽冠軍是最終目標
你有自信能打敗各路英雄成為「麻將大師」嗎？
歡迎高手前來挑戰
想在「麻將大賽名人堂」留下您的大名嗎？加油吧！
光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.

# 運鏢天下

## 四大鑣局

### 碟片版發燒熱賣
### 光碟紀念版隆重上市

上手容易，老少皆宜的策略遊戲，
可以體驗經營鏢局的辛酸與歡樂，
讓古代的鏢局重新展現在您的眼前。

色

- 中國武俠風味的策略遊戲
- [illegible]
- 四大鏢局，各有不同的競爭謀略
- 招聘及培養鏢師，擊退頑強盜匪
- 送禮給官府、山賊、幫派，各種手段任意發揮
- 超高智慧的電腦ＡＩ，挑戰您的作戰策略
- 奇石異樹氣勢磅礡的戰鬥場面
- 精緻柔美的數張地圖，名山古剎盡收眼底

秦
皇
陵
壯觀神秘的秦 陵寢，埋藏地底三千年的絕世機密
重重關卡，步步危機的冒險之旅
光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.
南路二段13-1號6樓 電話 1395-7200

## 神劍傳說2

喜歡RPG的朋友有福了!
是否還記得當時轟動TV GAME的
神劍傳說 嗎?
現在神劍傳說2正式在PC GAME
與您相逢再掀旋風!再創流行!

## 金剛大冒險

新一代的(超級大金剛)
進軍PC GAME3D 橫向捲軸,
可選擇雙人對打模式
及兩人合作模式,
支援搖桿,專業配樂,
CD音質音效.
保證是一部值得珍藏
的精典鉅作!

## 末日戰神

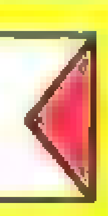
結合3D立體射擊模式
及飛行模擬模式之中
末日戰神將引領玩家
進入未來的幽冥世界之中
喜好動作遊戲的玩家
千萬別錯過哦!

# 歡樂盒出品. 玩家有信心

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345 號17樓
TEL:(02)2316454
FAX:(02)2316424

GAME BOX CO.,LTD.
17,NO.345,CHUNG HO RD
YUNG HO ,TAIPEI,TAIWAN R.O.C
TEL:(8862)2316454
FAX:(8862)2316424

全省經銷商



# [illegible]

400年之後，出現了4名爲了
爭取和平與自由起而反抗的勇士
他們所嚮往的和平世界是否能
再重現.....?

動作與角色扮演的完美結合!

# 超時空戰機

流暢的畫面
超大型的爆破場面
臨場的音效
緊張的MIDI音樂
六個超級魔王
多種武器選擇
多樣化的操作介面

# 天龍八部

華麗生動的戰鬥景觀!
刻劃細膩的人物造型與場景.
重現金庸筆下的武俠世界.

# 絕代雙驕

全新型態的戰鬥AI,
多線任意組合的伙伴,
幽默風趣的對話系統!




歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)2316454
FAX:(02)2316424

GAME BOX CO.,LTD.
17,NO,345,CHUNG HO RD
YUNG HO ,TAIPEI,TAIWAN R.O.C
TEL:(8862)2316454
FAX:(8862)2316424

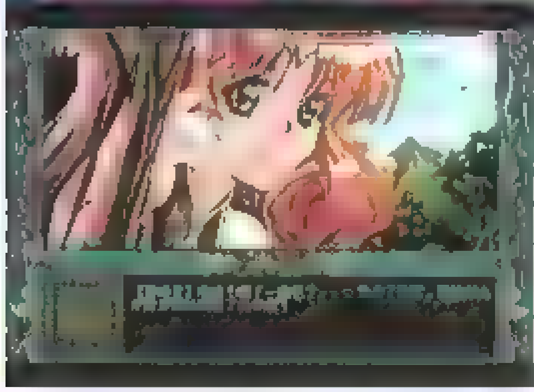
歡樂盒
GAME BOX

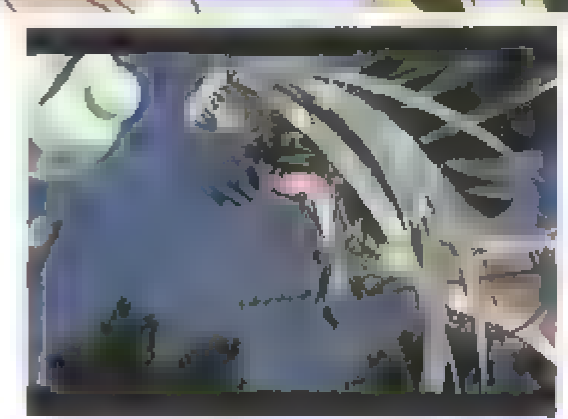
# Dragon Knight 4

# 龍騎士 IV

高解析的畫面，優美動感的音樂以及生
動活潑的人物，可由豐[illegible]的畫面感受動
態的效果，其故事乃[illegible]代的劇情
玩家則扮演III代中男[illegible]
開一連串更新奇的[illegible]
得回味的經典之作

限 十八歲以下嚴禁購買





歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)2316454
FAX:(02)2316424

GAME BOX CO.,LTD.
17,NO,345,CHUNG HO RD
YUNG HO ,TAIPEI,TAIWAN R.O.C
TEL:(8862)2316454
FAX:(8862)2316424

結合3D立體射擊模式及飛行模擬模式之中
末日戰神將引領玩家進入未來的幽冥世界之中
喜好動作遊戲的玩家千萬別錯過哦！

# 末日戰神

歡樂盒
GAME BOX

**歡樂盒有限公司** GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

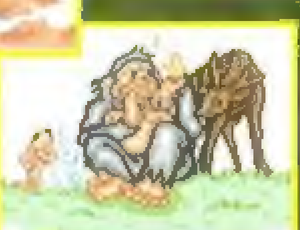
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO ,TAIPEI,TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

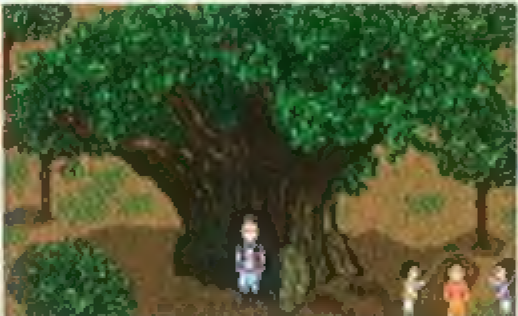
# 新蜀山劍俠

## 一部充滿俠女、飛劍、仙客、煉術、老妖、法術之奇幻武俠RPG！

還珠樓主 原著　倪匡 新著

- 仇恨蔽心與嘻笑怒罵的劇情兼而有之，有迂迴的對話及搞笑的鄉俚俗語。
- 超大戰鬥場面，魔怪大軍一舉出動。
- 施展大法，駕御飛劍，聞所未聞的古怪招式在敵我之間爆發。
- 仙家奇寶一併出籠，兵器、藥材等各有妙用。
- 有絕美的人物及詭秘的異類散仙。
- 湮沒的煉術和妙透的法術。
- 古中國之庭園勝景和隨心情起落的樂曲。





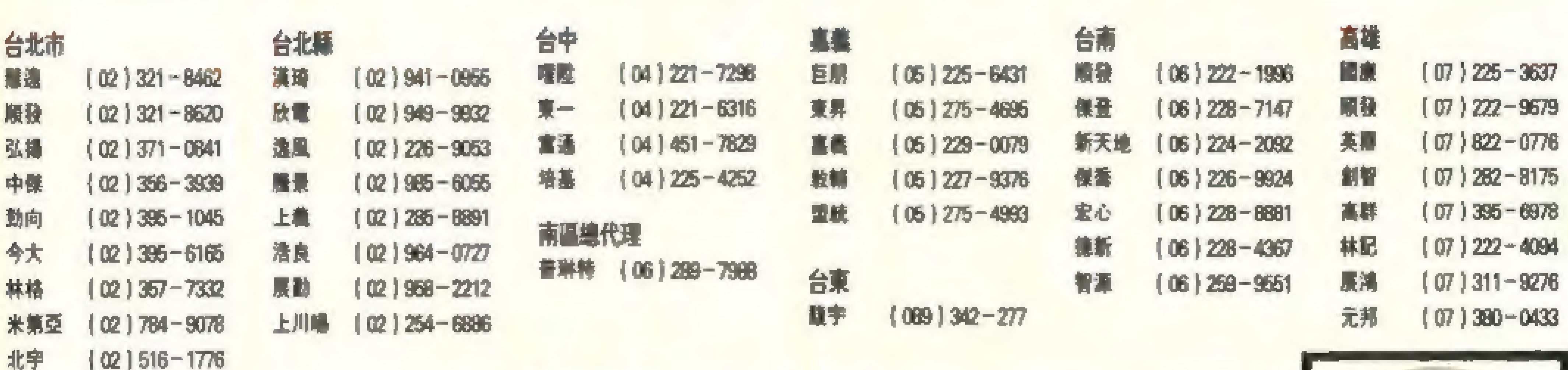
# 遊戲中的超大場景

處處危機，步步驚魂．．．．
趙家村
趙家村河畔
趙家村森林
趙神殿
清靜森林
玄晶森林
玄晶山坡
凝碧崖外
鐵森林
妖異森林
玄晶洞
奇異森林
青蓮峪
天波林
西川鎮東街
玉靈岩森林
玉靈岩
天波壁
西川鎮西街
哈哈哈！
光華森林
天剎森林
玄冰谷外
雁湖村
玄冰谷
青螺宮
紫雲宮
歇歇森林
陰風洞外
古墓森林
玄冰森林
望月谷
白犀潭
天檣森林
幻波池外
八達森林
勝天巖外
陷空島
這一票年輕，不知天高地闊，但卻又仙緣深厚的少男少女，
將會在群魔亂舞的險惡江湖闖出什麼名堂？鬧出多笑話？
他們和毀天滅地大魔頭之間空前絕後的諜對諜、大鬥法，
會有什麼情節上的峰迴路轉？
軟體世界
智冠科技有限公司
SOFT WORLD

# 什麼人玩什麼鳥(套)?

## 首度引進梯形共振概念的超防磁多媒體電腦專用喇叭

- 甚麼音效卡配甚麼喇叭！
- 根據一項統計：凡是使用或更換過兩種以上音效卡的人都會驚訝的發現，其實在換了音效卡後，雖然聲音會感覺稍許不同，不過實在無多大差別！原因到底何在呢？因為…「喇叭」！
- 多媒體電腦專用之發聲機誕生了；阪京引進日本設計技術理念之超防磁多媒體電腦喇叭將讓您耳目一新；運用在EM98MPC最新的「梯形共振概念（Trapezoid Reso- nance Design）」讓您花最少的錢得到最大的音效比；其超防磁強度更可讓您縱使將喇叭放入主機內也不會感覺到有任何影響。
- 建議您找一台能與自己音效卡相匹配的喇叭！
- 請關心您「電腦的嘴」！



**台北市**

| | |
|---|---|
| 耀逸 | (02)321-8462 |
| 順發 | (02)321-8620 |
| 弘揚 | (02)371-0841 |
| 中傑 | (02)356-3939 |
| 勁向 | (02)395-1045 |
| 今大 | (02)395-6165 |
| 林格 | (02)357-7332 |
| 米第亞 | (02)784-9078 |
| 北宇 | (02)516-1776 |
| 研展 | (02)725-3901 |
| 英特諾 | (02)722-7380 |
| 永大 | (02)791-8941 |
| 蘇林 | (02)785-8655 |
| 宜恆 | (02)723-0040 |
| 伏旺 | (02)760-8401 |
| 一原 | (02)309-7408 |

**台北縣**

| | |
|---|---|
| 漢琦 | (02)941-0955 |
| 欣電 | (02)949-9932 |
| 逸風 | (02)226-9053 |
| 騰景 | (02)985-6055 |
| 上義 | (02)285-8891 |
| 浩良 | (02)964-0727 |
| 展勤 | (02)968-2212 |
| 上川鳴 | (02)254-6886 |

**基隆**

| | |
|---|---|
| 北極星 | (02)428-9000 |
| 三達 | (02)427-2515 |

**新竹**

| | |
|---|---|
| 東美 | (035)887-439 |
| 德豐 | (035)721-155 |

**台中**

| | |
|---|---|
| 曜陞 | (04)221-7298 |
| 東一 | (04)221-6316 |
| 富通 | (04)451-7829 |
| 培基 | (04)225-4252 |

**南區總代理**

| | |
|---|---|
| 普琳特 | (06)289-7988 |

**嘉義**

| | |
|---|---|
| 巨鵬 | (05)225-6431 |
| 東昇 | (05)275-4695 |
| 嘉儀 | (05)229-0079 |
| 數輔 | (05)227-9376 |
| 盟統 | (05)275-4993 |

**台東**

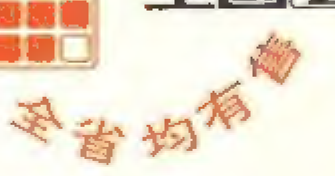
| | |
|---|---|
| 駿宇 | (089)342-277 |

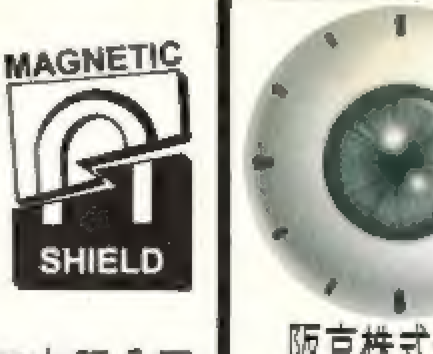
**台南**

| | |
|---|---|
| 順發 | (06)222-1996 |
| 傑登 | (06)228-7147 |
| 新天地 | (06)224-2092 |
| 傑喬 | (06)226-9924 |
| 宏心 | (06)228-8881 |
| 捷新 | (06)228-4367 |
| 智源 | (06)259-9651 |

**高雄**

| | |
|---|---|
| 國康 | (07)225-3637 |
| 順發 | (07)222-9679 |
| 英鼎 | (07)822-0776 |
| 創智 | (07)282-8175 |
| 高群 | (07)395-6978 |
| 林記 | (07)222-4094 |
| 展鴻 | (07)311-9276 |
| 元邦 | (07)380-0433 |




阪京實業股份有限公司

消費者服務專線：(02)332－8927

艾普勤斯設計